Belgien bfr 156,- Dänemark dkr 29,- Frankreich FF 25,- Griechenland Dr 1050,- Luxemburg Lfr 156,- Niederlande hfl 8,40 Österreich öS 55,- Schweiz sfr 7,- Spanien ptas 590,-

PC Games Disc & Mag



COMPUTEC VERLAG

10/94

DM 7.-



- Empire Soccer
- 1942 Pacific Air War
- Ultima VIII
- Al Qadim

Psycho-Thriller am PC

11th Hour

Grafikdemo oder Spiel?

Neues von Virgin

CD-ROM-Hits

Die Studios in L.A.

Extended Preview

Armored Fist

Der Comanche-Nachfolger

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

ASTAT MEDIA GmbH
Reklamationen Computec Verlag
Postfach 12 0166
90 108 Nürnberg

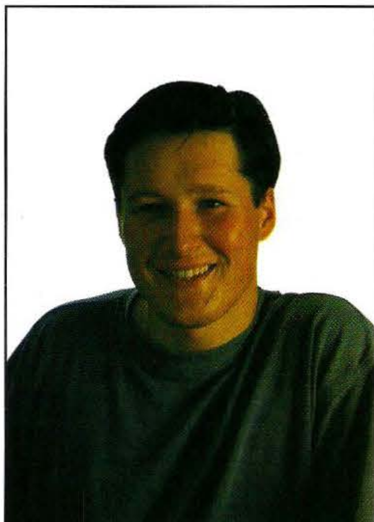
COVERDISK

Cool Spot: Jump & Run in Bestform: spielbare Demoversion!

Cheat-It: Der ultimative Game-Cheater inklusive 10 Mega-Trainer!



386 • Tastatur • Joystick • SoundBlaster



WHAT'S UP?

Lähmend war die Hitze dieses Sommers in vielerlei Hinsicht: In der PC Games-Redaktion versiegte der ansonsten reißende Strom an neuer Software zu einem kläglichen Rinnsal - dafür stieg die Zahl der hier aufgestellten Ventilatoren aber von null auf acht an. Das berüchtigte Sommerloch schlug auf dem Spiele-Markt sogar mit einer derartigen Härte zu, daß wir an keines der erschienenen Programme den Titel "Spiel des Monats" verleihen konnten. Die Wochen bis zur Fertigstellung der neuen PC Games waren für uns trotzdem alles andere als langweilig. Zum einen konnten wir bereits jetzt einige fast fertiggestellte Versionen der Herbst- und Winterhits probespielen, zum anderen war das, was uns die Hersteller zusandten, auch nicht sooo schlecht...

Sehr viel Arbeit haben wir in den letzten Tagen auch in unser neues Informationsmedium, die PC Games Mailbox, investiert. Die geänderte Rufnummer werden Sie sicher schon bemerkt haben, aber das ist nur die unbedeutendste Änderung. Das Menüsystem wurde benutzerfreundlicher und ist jetzt komplett in Deutsch gehalten. Als kostenlose Leistungen erhalten PC Games-Leser den Zugriff auf alle bisher erschienenen Coverdisks, neueste Demos, Tips und Tricks, brandaktuelle Screenshots, Nachrichten der Redaktion sowie die Möglichkeit, Anfragen und elektronische Leserbriefe an die Redakteure zu richten. Wir würden uns freuen, wenn Sie sich davon einfach selbst überzeugen würden.

Thomas Borovskis

Leitender Redakteur



Thomas Borovskis - ***Adventures, Flugsimulationen, 3D-Action***

1. Strike Commander CD-ROM
2. Pacific Strike
3. Civilization for Windows
4. Pinball Fantasies
5. Simon the Sorcerer CD-ROM

Genau wie Petra hat mich in diesem Monat vor allem Simon the Sorcerer CD-ROM beeindruckt. Die Augen braucht man dabei nur noch, um die schönen Grafiken zu bewundern, nicht mehr zum Lesen.



Petra Maueröder - ***Adventures, Strategiespiele, WiSims, Geschicklichkeit***

1. Simon the Sorcerer CD-ROM
2. Theme Park
3. TIE Fighter
4. Strike Commander CD-ROM
5. SimCity 2000

Die gute Nachricht des Monats: CD-ROM-Umsetzungen werden immer besser. Neben den üblichen „Rüberschauflern" von Diskette überraschten mich diesmal Simon the Sorcerer und Beneath a Steel Sky - Spitze!



Thomas Brenner - ***Simulationen, Adventures, Sportspiele***

1. Formula One Grand Prix
2. FIFA International Soccer
3. Day of the Tentacle CD-ROM
4. Links 386 pro
5. Pinball Fantasies

Weltbewegendes gibt es in diesem Monat nicht zu vermelden. Das absolute Highlight war für mich der erste Eindruck von Comanche-Nachfolger Armored Fist, der das beste Intro aller Zeiten zu bieten hat.



Oliver Menne - ***Rollenspiele, Actionspiele, Adventures***

1. FIFA International Soccer
2. Tie-Fighter
3. Simon the Sorcerer CD-ROM
4. International Tennis Open
5. Solitair für Windows

Zum ersten Mal in der Geschichte der PC Games gibt es kein Spiel des Monats. Traurig, aber andererseits hätte keines der in dieser Ausgabe vorgestellten Spiele diese Auszeichnung verdient.



Harald Wagner - ***Strategie, Adventures, Jump & Run***

1. Theme Park
2. Strike Commander
3. SimCity 2000
4. Civilization
5. Oxyd

Als Civilization-Liebhaber konnte mich vor allem die Vorversion von Colonization tage- und nächtelang an den Monitor fesseln. Auch bei den Strategiespielen hat sich in diesem recht lauen Monat einiges getan.

Die persönliche Hitliste!

Cool Spot

2 neue Level – id Software



Schon wieder können wir Ihnen zwei Programme auf einer Coverdisk präsentieren: die Referenz unter den Jump & Run-Spielen, Cool Spot, und den ultimativen Spieletrainer Cheat-It.

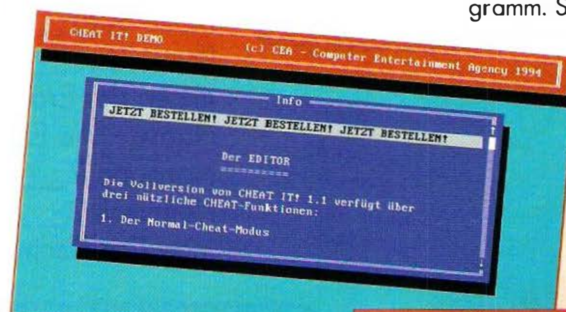
Wenn Sie Ausgabe 8/94 intensiv gelesen haben, so werden Sie sich bestimmt an Cool Spot erinnern. Der kleine, rote Punkt konnte im August reichlich Lorbeeren in Empfang nehmen und erhielt zu Recht den Referenz-Status. Mit dieser spielbaren Demoversion können Sie Cool Spot auf seiner Reise durch den ersten Level begleiten: er muß sich schnappender Krebse, schleimiger Schnecken und wild umherfliegender Wespen erwehren, um schließlich einen seiner gefangenen Freunde befreien zu können. Cool Spot läuft ab einem 386er, kann mit der Tastatur gespielt werden und verfügt über SoundBlaster-Unterstützung.

Wem die meisten Spiele einfach zu schwierig sind, der wird sich über unser nächstes Programm freuen. Cheat-It gibt Ihnen die Möglichkeit, nahezu jedes Spiel zu cheaten, d. h. Sie können sich mit unendlich vielen Leben, massenhaft Energie oder Munition ausrüsten und vieles mehr. Die auf dieser Diskette enthaltene Light-Version enthält satte zehn Spieletrainer zu den bekanntesten und erfolgreichsten Spielen der letzten Wochen und Monate. Der Clou: jeden Monat erhalten Sie von nun an fünf neue Cheats exklusiv auf der PC Games Coverdisk. Das Vollprogramm kann darüber hinaus noch viel mehr, doch lesen Sie dazu bitte die Hinweise im Programm. Sie werden begeistert sein!





Besser als auf dem Super NES! Cool Spot PC verweist die Konsolen und sogar den Amiga vom Platz!



Die Vollversion enthält Cheats zu einem Großteil aller derzeit aktuellen Spiele. Mit der Light-Version können Sie immerhin zehn bekannte Spiele knacken.





Möchten Sie bei Ultima VIII oder SimCity 2000 weiterkommen? Vielleicht bei Strike Commander oder Shadow Caster? Mit *Cheat It!* ist das kein Problem mehr!

MEHR INFOS AUF SEITE 84

TRAINER

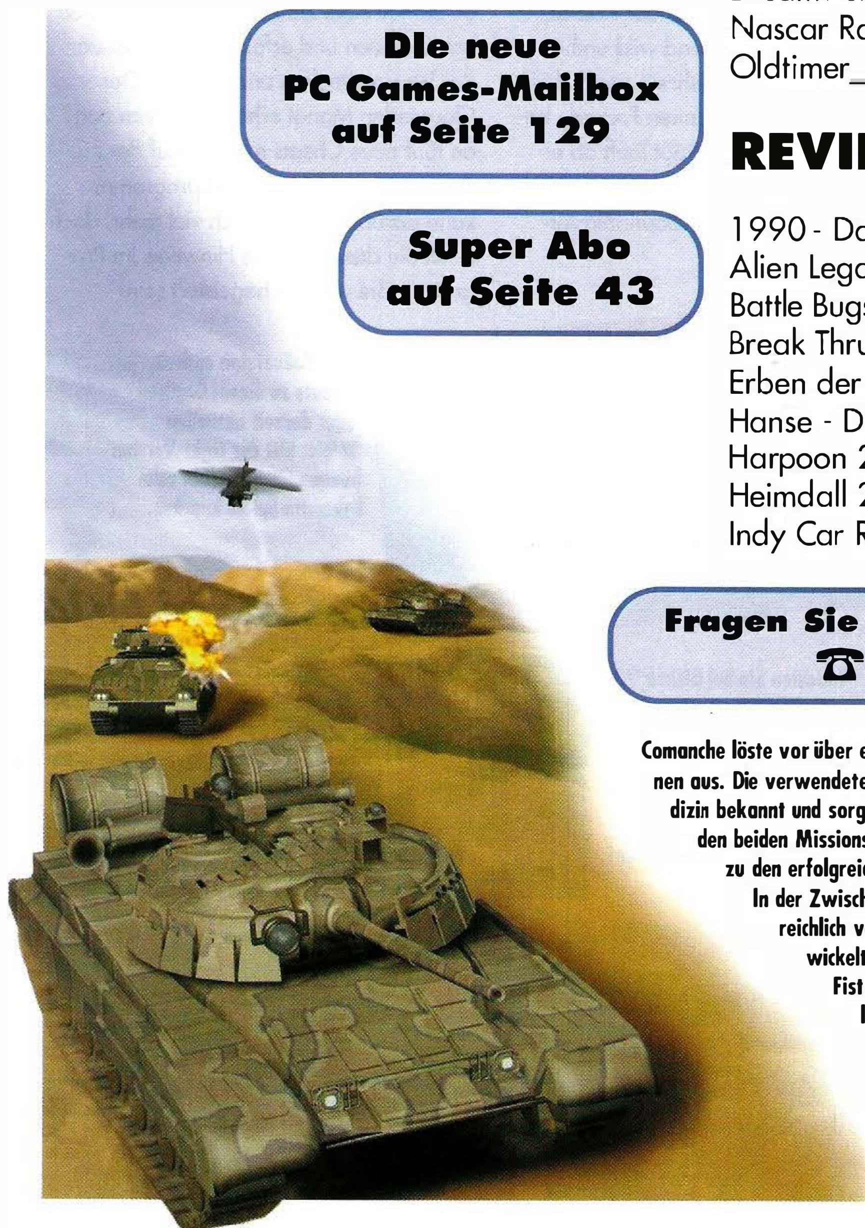
Ultima VIII	*SimCity 2000*
Strike Commander	*Pirates Gold!*
Aufschwung Ost	*UFO*
Terminator Rampage	*Shadow Caster*
Prince of Persia 2	*Worlds of Legend 2*

INHALT

RUBRIKEN

PREVIEWS

REVIEWS



Die neue PC Games-Mailbox auf Seite 129

Super Abo auf Seite 43

Fragen Sie unsere Experten: Hotline ☎0911/6427762

Comanche löste vor über einem Jahr eine Art Revolution im Bereich der Flugsimulationen aus. Die verwendete Voxel-Grafik war bis zu diesem Zeitpunkt nur aus der Medizin bekannt und sorgte allein deshalb schon für eine Sensation. Zusammen mit den beiden Missionsdisketten und der CD-ROM-Version gehört Comanche wohl zu den erfolgreichsten Spielen allen Zeiten.

In der Zwischenzeit hat sich NovaLogic natürlich nicht auf den reichlich verteilten Lorbeeren ausgeruht, sondern entwickelte eifrig an einem würdigen Nachfolger: Armored Fist soll noch einmal bessere Grafiken bieten als sein luftiger Vorgänger. Ob man diesen Gerüchten wirklich Glauben schenken darf, erfahren Sie in unserem Extended Preview, das ab Seite 40 beginnt. Kollege Thomas Brenner hat Armored Fist bei Softgold in Düsseldorf schon einmal vorab unter die Lupe genommen.

40

CD-ROM

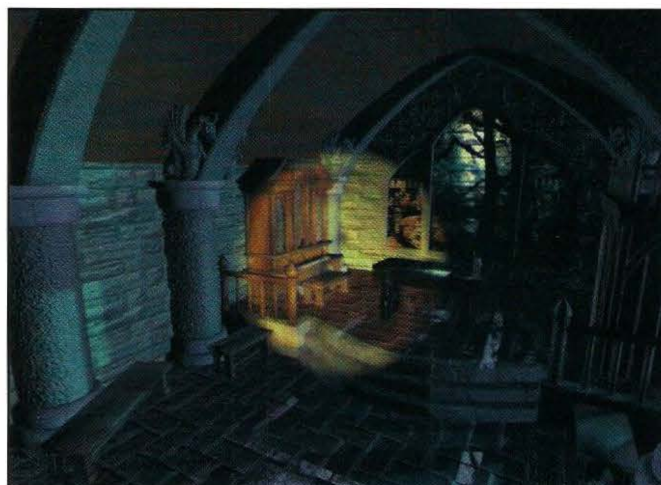
PD & SHAREWARE

COMPETITION

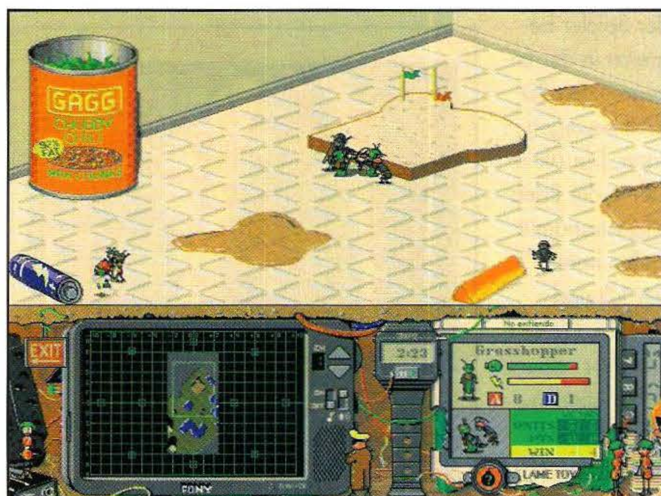
REPORTAGE

SPECIAL

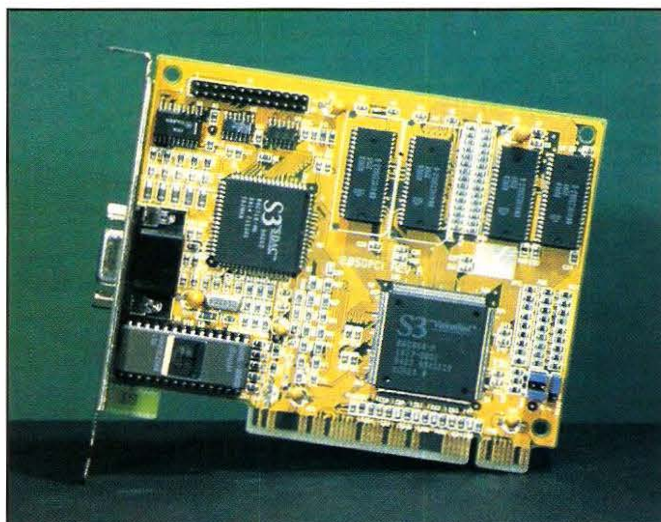
HARDWARE



24 Mit The 7th Guest und der Geschichte um den mysteriösen Mr. Stauff konnte Trilobyte einen Riesenhit landen - obwohl es sich eigentlich nur um eine Grafikdemo handelte. Bei 11th Hour muß Trilobyte schon mehr bieten. Wem die Stunde schlägt!



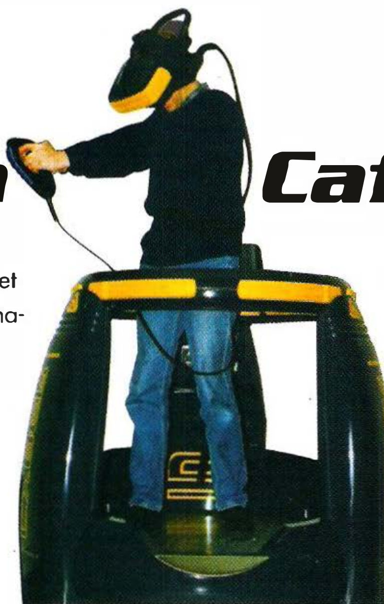
96 Dynamix dreht auf! Um die Wartezeit auf Aces of the Deep ein wenig zu verkürzen, bringen die Mitglieder der Sierra-Gruppe gleich zwei Spiele auf den Markt: Alien Legacy und Battle Bugs! Kampf-Käfer? Ein seltsamer Titel. Doch lesen Sie selbst!



136 PCI oder VLB? Insider wissen natürlich, welchem System die Zukunft gehört, doch wird es auch noch in diesem Jahr relevant? In unserem großen Vergleichstest versuchen wir, ein wenig Licht in den Grafikkarten-Dschungel zu bringen.

Virtual Alcoholity

Freixenet PR-Aktion



Der spanische Schaumwein-Hersteller Freixenet glaubt, den Trend der Zeit richtig erkannt zu haben: Mit einer bundesweiten Aktion in insgesamt 40 Discotheken soll die Offenheit für neue Technologien bewiesen werden. Unter dem Motto "Cyberspace - Disco Promotion 1994" können sich interessierte Disco-Besucher auf Kosten der Schäumer in die virtuelle Welt versetzen lassen. Das VR-Erlebnisspiel findet auf einer Plattform statt, auf der sich der Spieler begrenzt in der unbegrenzten 3D-Welt bewegen kann. Die Aktionen in der Erlebnisgastronomie laufen bereits seit Juli und noch bis Dezember. Wer nähere Informationen möchte, kann sich an die folgende Adresse wenden: PR&P GmbH Rowland, Wiesbaden.



Virtual Alcoholity, die zweite

Virtuality Café in Erfurt

Über das erste deutsche Virtual Reality-Café in Berlin haben wir schon vor einigen Monaten berichtet. Was viele noch nicht wissen, ist, daß jetzt auch die Stadt Erfurt über ein solches Cafe verfügt. Das Bild zeigt die offensichtlich gelungene Neueröffnung Anfang Mai. Ob er nur einen Cocktail schlürfen möchte oder sich an einer der beiden VR-Konsolen vergnügt, ist jedem Besucher selbst überlassen. Mit der Eröffnung des Erfurter VR-Cafés können sich mittlerweile schon fünf deutsche Großstädte (München, Frankfurt, Berlin und Bochum) rühmen, eine derartige Attraktion zu haben. Einen Besuch ist das Café in den neuen Bundesländern sicherlich wert. Adresse: Virtuality Café, Magdeburger Allee 145, 99086 Erfurt



Neues von Blue Byte

Scenery CD und Umtausch

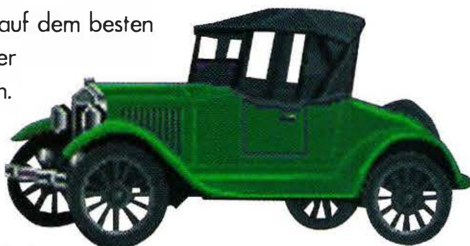
Auch der Hersteller von Battle Isle 2 hat aus Mülheim zwei durchaus interessante Neuigkeiten zu melden: Zum einen erwartet uns noch im August (leider erst nach Redaktionsschluß) die Veröffentlichung der Battle Isle 2 Scenery CD mit schnelleren Computergegnern, 16 neuen Computerkarten, sechs neuen Einheiten und sogar 50 neuen Zwischensequenzen. Zum anderen bietet Blue Byte jetzt auch einen besonders günstigen Upgrade-Service für Besitzer der BI 2-Diskettenversion an. Wer seine Originaldisketten und einen Euroscheck über 20,- DM einschickt, bekommt die CD-ROM-Version postwendend nach Hause.



Die neue Scenery CD für Battle Isle 2 bietet jede Menge neuer Features. Fragt sich nur noch, wie man die beiden CDs gleichzeitig ins Laufwerk bekommt...?

Nur für Meisterdiebe

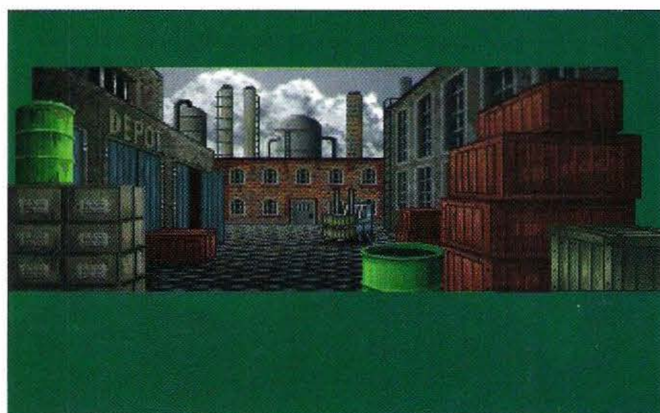
Der Clou! - die Profi-Diskette



Matt Stuvysunt ist auf dem besten Weg, ein bekannter Gauner zu werden. Alles, was er bis dato in Max Designs Der Clou! ausgeraubt hat, waren nur kleine Fische - denn jetzt kommt für ihn die größte Herausforderung: die Profi-Diskette zum Clou. Was sich hinter diesem außergewöhnlichen Titel versteckt, ist natürlich nichts anderes als die erste Datadisk. Insgesamt wächst das Hauptprogramm mit der Data-Disk um acht neue Raubüberfälle an. Unter den acht Londoner Örtlichkeiten befinden sich so feine Adressen wie Baker Street 211 (der ehemalige Wohnsitz von Sherlock Holmes), Westminster Abbey, Madame Tussaud's Wachsfigurenkabinett und der Postzug. Weitere Features gegenüber der Grundversion sind: fünf neue Fluchtfahrzeuge, zehn neue Personen, neue Werkzeuge sowie verbesserte Grafiken und Sounds. Erhältlich ist die Datadisk noch im Herbst dieses Jahres. Der Preis liegt bei 59,95 DM.



Die Profi-Disk erweitert den Clou um acht neue Tatorte. Auch in der Westminster Abbey (oben) werden die Langfinger ausgestreckt.



Preisgünstiger Joystick
Jetstick Pro

CH Products ist berühmt für seine hervorragenden Eingabegeräte. Quasi als kleiner Bruder des legendären Flightstick Pro erscheint nun der Jetstick Pro. Deutlich abgespeckt, aber mit allen nötigen Funktionen (zwei Feuerknöpfe, manuelle Kalibrierung), ist er eine echte Alternative für denjenigen, der nur ab und zu in die Verlegenheit kommt, einen Joystick benutzen zu müssen. Der Jetstick Pro ist robust, liegt gut in der Hand und ist vor allem für Flugsimulationen (Tie-Fighter!) wärmstens zu empfehlen. Vertrieben wird er von Rushware und sollte in jedem Fachgeschäft erhältlich sein. Der Preis beträgt DM 79, 95.



Boom, Boom, Boom...
Cyclones

Eine Spielidee zieht ihre Kreise - und schwappt auf alle möglichen Hersteller über. Jetzt plant auch Strategiespiel-Spezialist SSI ein eigenes 3D-Actionspiel. Auch in Cyclones müssen wieder Aliens als Bösewichte herhalten. Die Erde wurde nämlich von einer außerirdischen Rasse vernichtet. Die hochintelligenten Lebewesen haben Gewebeproben von Menschen entnommen und planen, den ultimativen kybernetischen Krieger zu klonen. Ihre Mission ist nun, die Cyclones zu stoppen. Das Actionadventure gliedert sich in 5 verschiedene Episoden und wird voraussichtlich im September (CD-ROM) und Oktober (Diskette) erscheinen.





Ähnlichkeiten sind rein zufällig - natürlich wird auch diese Kopie wieder besser als das Original!

Dreh dich geschwind im Wind...
Hurra Deutschland



Den Titel "Hurra Deutschland" werden Sie wahrscheinlich noch mit einer Fernsehserie in Verbindung bringen, die vor geraumer Zeit im deutschen Fernsehprogramm unsere Politiker regelmäßig auf die Schippe nahm. Dieser Zusammenhang zwischen der Fernsehserie und dem in Kürze erscheinenden Computerspiel ist auch tatsächlich gegeben. Zum oft beschworenen "Superwahljahr 1994" bringt die GUM GmbH ein taktisches Wahlkampfspiel heraus, das keiner so ernst nehmen sollte: Paul, der kleine Finanzbeamte wie er im Buche steht, wird vom Meinungsforschungsinstitut für "demoskopische Entropie" zum idealen Kandidaten für die Bundestagswahl gekürt. Als meinungsloser, 100% anpassungsfähiger Mensch hätte er nämlich die besten Chancen, Kohl und Scharping um Längen zu schlagen. Dem Spieler bleiben in Pauls Rolle leider nur 14 Tage Zeit, um einen effektiven Wahlkampf zu führen. Es gilt, die richtigen - also im Volk beliebtesten - Einstellungen zu vertreten, andere Politikern verbal überlegen zu sein, und sein Werbebudget intelligent zu verteilen. Wer einen Spielspaßtiefgang erwartet, wie ihn uns seinerzeit das Flopspiel "Einmal Kanzler sein" lieferte (seien Sie froh, wenn Sie noch nichts davon gehört haben), könnte falsch gewickelt sein. Auf den ersten Blick wirkt das Spiel ähnlich witzig wie die Fernsehserie. Die fertige Endversion wird noch vor der Bundestagswahl im Oktober in den Läden stehen.



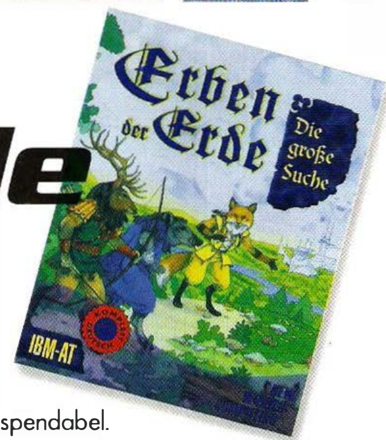


Vom Beamten zum Politiker aufzusteigen, heißt für den Erfolg geboren zu sein...



Fuchs, du hast zehn Uhren gestohlen...

Erben der Erde Gewinnspiel



Anläßlich der Veröffentlichung ihres tierischen Adventures Erben der Erde zeigt sich Softgold spendabel. Zusammen mit der PC Games verlost der Distributor die deutsche Version von Erben der Erde sowie einige todschicke und wertvolle Lederarmbanduhren mit dem Hauptcharakter Rif auf dem Zifferblatt. Damit wir es Ihnen mit dem Gewinnen nicht so einfach machen, müssen Sie, um an der Verlosung teilzunehmen, die folgenden Fragen beantworten:

1. Nach welchem magischen Gegenstand sucht Rif während seiner gefahrvollen Reise?

2. Welcher Tiergattung gehört Rif an?







Zu gewinnen gibt es die folgenden Preise:

10 mal das Adventure Erben der Erde (deutsche Version)

10 Armbanduhren „Erben der Erde"

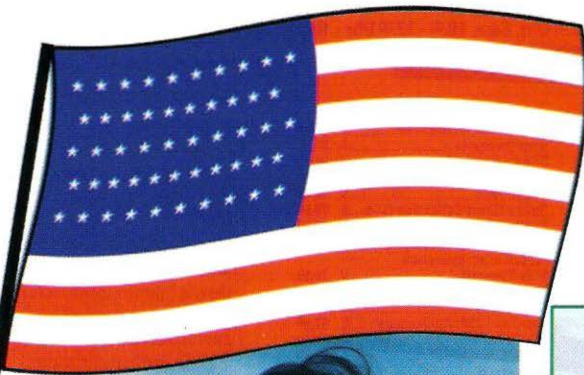




Wenn Sie ein Fuchs mit „V" und „x" sind und teilnehmen möchten, schreiben Sie eine Postkarte an:

Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion PC Games
Kennwort: Erben der Erde
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Checkpoint USA

■ von Markus Krichel







Im Bezug auf die Grafik phantastisch - hoffentlich wird Flight Unlimited auch gut spielbar...

Wing Commander 3 Nachlese

Wieviel Kohle kann ein Schauspieler eigentlich in einem interaktiven Film verdienen? Eine ganze Menge. Für die Rolle des Commander Blair erhielt Mark Hamill satte 150.000 Dollar und eine 1,75 prozentige Umsatzbeteiligung. Jason Bernard alias Eisen sahnte 60.000 Dollar ab. Malcolm Macdowells (Admiral) Gagenforderung von 50.000 Dollar ließ ihn vor Charlton "Ben Hur" Heston, der für 100.000 Dollar zu haben war, zum Zuge kommen. Die Stimme von Tim Curry allein kostete 40.000 Dollar. Daneben nehmen sich die 10.000 Dollar für die von Ginger Lynn Allen gespielte weibliche Hauptrolle sehr bescheiden aus.

"Apogee macht nicht die besten Spiele!"

Dies sind die Worte von Apogees Firmenpräsident Scott Miller. "Bei uns gibt's keine Hollywood-Schauspieler, keine Filmszenen, und CD-ROM-Laufwerke werden auch nicht gebraucht. Bei uns gibt's erstklassige Spiele. Basta!" Mit neuen Produkten wie dem 3D-Action Shooter Rise of the Triad und dem modemfähigen Autorennspiel Whacky Wheels wird man das wieder unter Beweis stellen. Erste Bilder von Rise of the Triad lassen einiges erhoffen. Allerdings wird in diesem Jahr nicht mehr mit einer Veröffentlichung zu rechnen sein.

Nicht schießen!

Looking Glass Technologies, die Entwickler von Ultima Underworld und System Shock für Origin, werden in Zukunft ihre Produkte unter eigenem Label veröffentlichen. Flight Unlimited ist ein Flugsimulator ganz besonderer Art. In 25 interaktiven Flugstunden wird der angehende Pilot mit allen Aspekten des Fliegens vertraut gemacht. Die Landschaften übertreffen in ihrer Detailtreue alles bisher Dagewesene, einschließlich Microsofts Flugi. Geschossen wird hier allerdings nicht. Flight Unlimited wird für Flugfans gemacht, die am Fliegen, nicht am Schießen interessiert sind. Falls jedoch die "Zivilistenversion" den gewünschten Erfolg bringt, wird eine militärische Variante folgen.

Ultima VIII Nachschub

Wenige Wochen nachdem sich Richard Garriot bei allen Ultima-Fans für die Rumhopserei des Avatar in Ultima VIII: Pagan entschuldigte, gab Origin bekannt, daß man eine Zusatzdiskette mit dem Titel "Lost Veil" veröffentlichen wird. Gerüchteweise soll es auch ein Strike Commander 2 geben. Produzent wird ein Herr mit dem Nachnamen Roberts sein, allerdings nicht Chris, sondern sein kleiner Bruder!

MoM

Der zweite Teil der MicroProse "Master of"-Serie mit dem Titel Master of Magic (von den Designern liebevoll MoM genannt) wird wohl doch noch in diesem Jahr fertig werden. Eine spielbare Version liegt mir bereits vor. Master of Magic ähnelt nicht nur, sondern spielt sich auch mehr wie Civilization als sein Vorgänger Master of Orion. Mehr darüber in der nächsten Ausgabe.

Drei handsignierte 7th Guest zu gewinnen

Während meines Besuchs bei Trilobyte konnte ich mir vier von Graeme Devine persönlich signierte Kopien von The 7th Guest unter den Nagel reißen. Uneigennützig wie ich bin, behalte ich zunächst mal eine für mich und biete die verbleibenden drei zum Verkauf an. Interessiert? Nein? Ok. Dann werden sie halt verlost. Die Preisfrage: Für welchen Film produzierte Scott Russo (Virgin) die Spezialeffekte? Die Antwort finden Sie im Heft.



Ein Civilization-Verschnitt? Master of Magic von MicroProse wird noch heuer fertiggestellt.

Kommentare, Kritik und Fragen

zu Checkpoint USA können Sie in CompuServe an die Adresse: 73233,742 (Internet 73233.742@compuserve.com) oder mit einem Brief an die Redaktion, Stichwort Checkpoint USA, loswerden.

Colonization

Eine ne

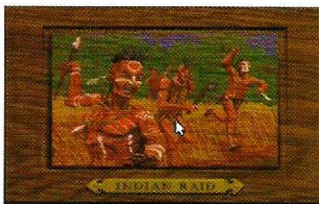
Im April verdunkelten sich die erwartungsfrohen Gesichter zahlreicher Strategiefans. Sid Meier gab bekannt, daß er die Arbeiten an Civil War vorerst nicht fortsetzen, sondern ein neues Projekt in Angriff nehmen wird: Colonization!

Viele befürchteten, daß Colonization nicht mehr als ein aufgewärmtes Civilization werden würde, und Sid Meier sich mit diesem Aufguß nur eine goldene Nase verdienen möchte. Die erste Preview-Version belehrt alle Schwarzmaler eines Besseren. Colonization ist neu, anspruchsvoll und vielleicht die neue Referenz im Strategiesektor.

Die Story: Setzen Sie sich gegen die anderen europäischen Großmächte im Kampf um die Vorherrschaft in der Neuen Welt durch. Im Auftrag des englischen, niederländischen, spanischen und französischen Königshauses können Sie die Neue Welt besiedeln und/oder erobern. Hier steht man gleich vor dem ersten Problem. Anfangs macht es sicher Sinn, auf die friedliche Tour ein kleines Reich aufzubauen, alle Kolonien zu burgähnlichen Festungen auszubauen und regen Handel mit den Ureinwohnern, den Indianern, zu treiben. Im weiteren Verlauf des Spiels muß man notgedrungen seine Spielweise ändern. Die Indianer beschweren sich über die grenzenlose Ausnutzung der Ressourcen, und irgendein Kolonialherr versucht, mit vehementen Angriffen die Mitstreiter zu zermürben. Natürlich kann man zu Beginn die Sache auch anders anpacken. Wenn man zum Beispiel weniger Rohstoffe abbaut, sind zwar die Indianer absolut zufrieden, aber über kurz oder lang wird man herbe Verluste einstecken müssen, weil man



Auf den ersten Blick machen sich nur kleine Veränderungen zu Civilization bemerkbar. In puncto Spieltiefe und Detailreichtum liegen jedoch Welten zwischen den beiden Produkten: Colonization wird die neue Referenz!

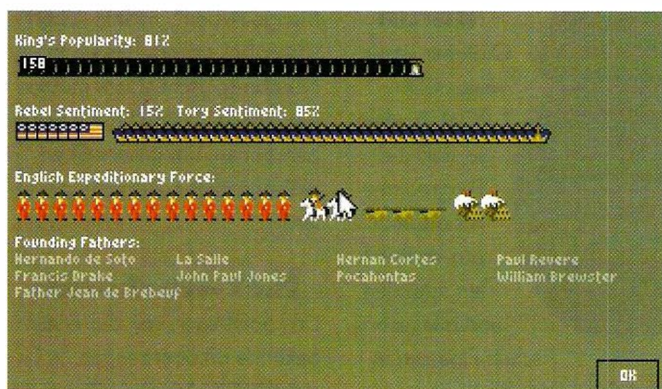




Die Grafiken sehen fast schon aus wie Gemälde (oben) In Europa muß man Aussiedler aufnehmen (unten).

Echte Historikfreaks werden sich sicherlich sofort an die Eroberung des real existierenden Kontinents machen. Trotz der schier unendlichen Möglichkeiten, die sich durch die geschickt agierenden Computergegner ergeben, kann das aber auf Dauer ein wenig langweilig werden. Auch dagegen hat sich Sid Meier versichert: Mit der Option „Start in New World" wird automatisch eine völlig neue Welt kreiert.
Für die riesige Civilization-Fangemeinde besonders interes-

ue Welt



Auf diesem Screen erhalten Sie Infos über die Kolonien in der neuen Welt.

die nötigen Defensiv-Stellungen noch nicht errichten konnte.

Wirtschaft

Der wirtschaftliche Aspekt mit all seinen komplexen Zusammenhängen steht bei Colonization noch mehr im Vordergrund als bei seinem erfolgreichen Vorgänger. Beispiel: erntet eine Kolonie in einer Runde sechs Einheiten Baumwolle ab, so bekommt man dafür in Europa 18 Taler. Nur ein zusätzlicher Arbeiter kann die Baumwolle in Kleidung verwandeln, die man dann für satte 66 Taler losschlagen kann. Jetzt braucht man aber wieder mehr Nahrung...

sant: endlich wurde ein Netzwerk-Modus integriert, in dem sich vier Spieler nach Herzenslust bekriegen können. Wie das allerdings genau gelöst wurde, stand zu diesem Zeitpunkt noch nicht fest.

Grafik und Sound wurden wieder nach dem Motto „weniger ist mehr" gestaltet. Bei Colonization erwarten den Spieler also keine technischen Orgien, sondern Gameplay pur. Und das ist auch richtig so, denn die in letzter Zeit immer lauter gewordenen Stimmen der Strategiespieler werden nun endlich erhört! Wir warten, Sid!

Oliver Menne ■

Oldtimer

Pioniere

Liebhaber von Relikten aus der Pionierzeit des Automobils konnten bislang nur riesige Bildbände wälzen, wenn sie ihrem Hobby nachgehen wollten. Max Design eröffnet aber nicht nur dieser Zielgruppe nun völlig neue Möglichkeiten...





Oldtimer trägt den Untertitel „Erlebte Geschichte Teil 2". Wer sich schon seit längerer Zeit mit dem PC beschäftigt, wird sich bestimmt noch an den ersten Teil erinnern: 1869! Schon damals legte das österreichische Softwarehaus Wert auf detaillierte und vor allem historisch einwandfreie Informationen. Das wird sich bei Oldtimer nicht ändern. Zwei Jahre lang telefonierten die Programmierer mit den Herstellern der ersten Fabrikate, um an bisher unveröffentlichtes Material zu kommen.

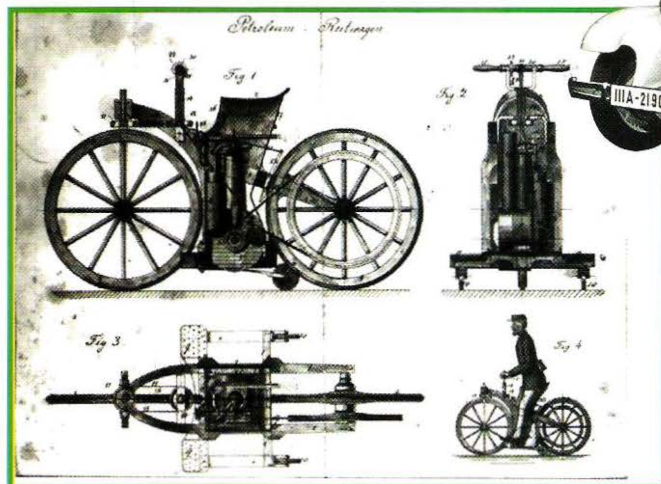
Video-Mania

Oldtimer ist ein reines CD-ROM-Produkt, so daß die Programmierer diesmal aus dem vollen schöpfen und alle technischen Finessen in das Spiel integrieren konnten. Besonders die ausgezeichneten Videoszenen, die einmal als begleitendes Element im Hintergrund und einmal als wichtige Information im Vordergrund präsentiert werden, lassen das Herz eines jeden CD-ROM-Besitzers höherschlagen. Hier werden uralte Filme von historischen Rennen, Aufnahmen aus den Fertigungshallen und noch viel mehr in berauschender Qualität gezeigt. „Das erforderte eine Menge Arbeit", meinte Albert Lasser bei seinem Besuch in Nürnberg, „schließlich mußten wir jedes einzelne Frame nachbearbeiten, um unsere Qualitätsansprüche zufriedenzustellen!"

KFZ-Werkstatt

Das Spiel kann von der ersten Sekunde an überzeugen. In bester SimCity-Monier müssen die Produktionshallen noch und noch errichtet werden, bevor es an die Arbeit geht. Da man eigentlich die Entwicklung in der Automobilindustrie in groben Zügen kennt und weiß, was alles möglich







Oldtimer wird das bisher aufwendigste Spiel von Max Design. Zahlreiche Scans beweisen Liebe zum Detail.



Oldtimer bietet nicht nur hervorragend gezeichnete Grafiken (oben), sondern auch qualitativ hochwertige Videosequenzen (rechts).

ist, hat sich Max Design eines klugen Kniffs bedient. Natürlich können Sie bei Oldtimer im Jahre 1900 beginnen, einen rassigen 12-Zylinder zu entwickeln, sie werden aber damit wenig Erfolg ernten. Ihre Ingenieure müssen sich erst das nötige Wissen aneignen, indem sie zuvor die Vorgänger kreieren. Später ist ein Sprung vom 3- zum 8-Zylinder nicht mehr unmöglich, schließlich haben Sie dann schon eine solide Grundlage, auf der Ihre Techniker experimentieren können. Obwohl die Entwicklung den wichtigsten Teil des Spiels darstellt, dürfen die vielen anderen Dinge, die es zu erledigen gilt, nicht vernachlässigt werden. So müssen Sie ständig die Finanzen, die Lagerverwaltung und das Personal im Auge behalten, um nicht bald mit Verlusten zu produzieren. Apropos Produktion! In der Fertigung ist es beispielsweise empfehlenswert, leistungsbezogene Löhne zu bezahlen, damit die Mitarbeiter entsprechend motiviert zu Werke gehen.

In puncto Grafik wurde im Hause Max Design äußerst liebevoll gearbeitet. Über 100 authentische Karosseriegrafiken wurden originalgetreu nachgebildet. Für den Rennfahrteil wurde eine Texture-Mapping-Technik geschaffen, die sich nicht nur auf ebene Flächen beschränkt, sondern auch Hügel und sonstige Unebenheiten ermöglicht. Erscheinen wird Oldtimer im Oktober 1994, der Preis wird ungefähr bei DM 140.- liegen.

Oliver Menne ■

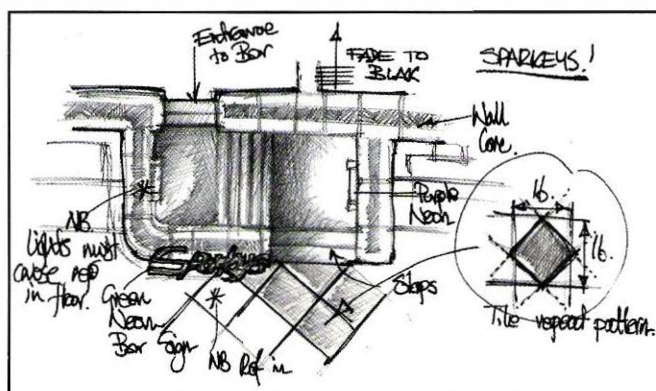


Die Anweisungen an seine Mitarbeiter gibt man bei Oldtimer in Form von Gesprächen. Auch hier wurden die Personen wieder voll animiert.

Dream Web

Und seid Ihr nicht brauch ich Gewalt

Gewalt in Computerspielen - eine scheinbar endlose Diskussion. Wo andere Hersteller versuchen, sich durch "Alienisierung" und sonstige Finten möglichst weit entfernt vom prüfenden Auge der BPS anzusiedeln, bekennt sich Creative Reality mit Dream Web offen zu "sex, violence and bad language" in Computerspielen. ID-Software hat gezeigt, wonach es jugendlichen Computerspielern dürstet: Blut und Gewalt! Oder sollte es etwa nicht so sein? Wenn man sich die ersten Versionen von Empires neuestem Endzeit-Adventure betrachtet, könnte man tatsächlich meinen, der Hersteller würde genau davon ausgehen. Dream Web zieht den Spieler in eine Welt voll Gier und Korruption, aus der es zu entfliehen gilt. In einer Großstadt in der Zukunft kontrolliert eine dunkle Macht die Gedanken der Menschen. Diese Macht nennt sich Dreamweb, das Traumnetz, eine Art "virtuelles Traumlenkungssystem", das von sieben verschiedenen Möchten gesteuert wird. Der Spieler übernimmt die Rolle des Ryan, eines jungen Mannes, der sich gegen das System aufbäumt. In der - für Adventures ziemlich unüblichen - Vogelperspektive lenkt man seinen Helden durch mehr als 200 Bildschirme an 30 verschiedene, düstere Orte. Über 80 verschiedene Charaktere stehen zur Interaktion bereit, und 4000 handgezeichnete Einzelbilder sollen den zahlreichen Animationen das richtige Leben verleihen. Die Maussteuerung erschien in der Vorabversion leider noch alles andere als gelungen, da der ständige Wechsel zwischen linker und rechter Maustaste anstrengt. Auch die Grafik ist dem aktuellen Trend eher gegenläufig: Alle Gegenstände





Wie üblich, wurden die Schauplätze erst von Hand vorgezeichnet und anschließend am Computer nachgemalt. Für jeden einzelnen Schauplatz und jeden Frame der vielen Animationen wurden solche Skizzen erstellt - insgesamt mehr als 4000 an der Zahl. Die düstere Stimmung der Endzeit-Story wird durch die Grafiken sichtlich unterstützt.



willig, so





Die Darstellung ist alles andere als fotorealistisch. Das Adventure ist durchgehend aus der Vogelperspektive zu spielen - auch hier wäre eine 3D-Schrägansicht sicherlich augenfreundlicher gewesen. Außerdem hat man ständig das Profil von Ryan vor Augen, was auch nicht gerade für Abwechslung im Spielverlauf sorgt...

und Personen sind so winzig gehalten, daß oft nur zusammengekniffene Augen helfen. Ungewöhnlich ist das Abenteuer in vielerlei Hinsicht: Am deutlichsten ist das leider am zügellosen Umgang mit Sex und Gewalt zu sehen. Ob die zahlreichen Erwachsenen-Einlagen den Spielspaß letztendlich steigern können oder ihm nur schaden, wird sich frühestens mit dem Erscheinen der Endversion zeigen.

Thomas Borovskis ■

Mit Indy Car Racing steht Papyrus bereits seit einem Jahr ununterbrochen auf dem Siegerpodest. Jetzt geht man mit NASCAR Racing neue Wege. Ob auch für dieses neue Produkt die Champagnerkorken knallen werden, erfahren Sie von unserem US-Mitarbeiter Markus Krichel.



NASCAR Racing

Titanfelgen

Daß es ausgerechnet die Papyrus Design-Gruppe ist, die die erste realistische NASCAR-Simulation zum PC bringen wird, sollte niemanden überraschen. Auf der Verpackung von Indy Car Racing stand zu lesen: "Das erste Produkt einer Serie von Team Papyrus Racing". Die Wartezeit ist vorbei, das zweite Produkt steht kurz vor der Fertigstellung, und es ist NASCAR Racing. Um jedwede Verwirrung zu vermeiden, sei erwähnt, daß NASCARS und Stock Cars ein und dasselbe sind.
Spieler, die hier ein Indy Car Racing im Tourenwagen-Gewand erwarten, täuschen sich gewaltig. Das Fahrverhalten der 1,5 Tonnen schweren Wagen ist weder mit Formel 1 noch mit Indy Cars zu vergleichen. NASCARS verhalten sich wie...naja...NASCARS eben. In der uns von Papyrus exklusiv zur Verfügung gestellten Testversion waren zwar noch keine Wettbewerbe möglich, allerdings konnte man bereits Einzelrennen mit einem fix und fertig eingestellten Stock Car bestreiten. Das Ding gerade auf dem Kurs zu halten, ist nicht gerade einfach. Diejenigen, die mittlerweile jeden Indy Car problemlos zum Sieg fahren, werden sich auf völlig neue Herausforderungen einstellen müssen.

Zwei Versionen erhältlich

Papyrus wird zwei verschiedene Versionen von NASCAR veröffentlichen, die sich lediglich durch die Bildschirmauflösung unterscheiden werden. Die CD-ROM-Version wartet mit hochauflösender Grafik auf, d. h. mit 640 x 480 Bildpunkten in SVGA. Die Diskettenversion verfügt, wie Indy Car, nur über Low-Res, also 320 x 200 Punkte.

Modem- und Direkt-Link Play via Nullmodemkabel beginnt ab 9.600 Baud. Außerdem gibt es einen Wust von Statistiken. Da das Punktsystem eher kompliziert ist, wird man die sehr ausführlichen Statistikmenüs auch ausdrucken können. Zeitraffer, Wiederholungen aus verschiedenen Kamerapositionen und eine nette Utility zum Lackieren und Dekorieren der Wagen sorgen für Abwechslung. Feintuning bis ins kleinste Detail ist natürlich ebenfalls möglich. Das Basisprogramm (AHA! - Zusatzdisketten sind also zu erwarten!) wird laut Chefdesigner Adam Levesque über neun Rennstrecken und zehn Autos verfügen.





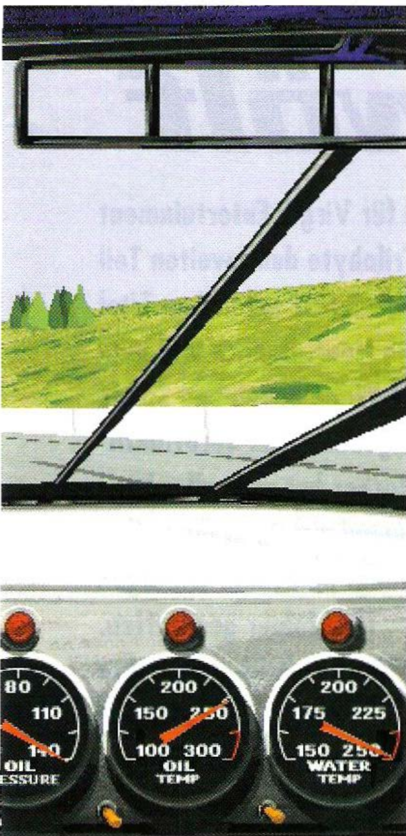




NASCAR Racing wird es in zwei verschiedenen Versionen geben - in einer Diskettenversion mit VGA-Grafik (links) und einer CD-ROM-Version mit SVGA-Grafik (rechts).

Testfahrt

Bevor es losgeht, verschrotten wir erstmal unseren alten Joystick. Ein hochwertiger, linearer Stick à la Thrustmaster oder besser noch eine Lenkradversion desselben ist notwendig, um eine nicht enden wollende Rutschpartie zu vermeiden. Was sofort auffällt, ist die relativ langsame Beschleunigung, was allerdings beim Gewicht des Wagens kein Wunder ist. Ca. 500 Meter nach dem Verlassen der Pit Lane machen wir



gleich mal Bekanntschaft mit der Mauer. Das Problem wurde schnell gelöst. Die Stock Cars haben einfach ein ganz unterschiedliches Fahrverhalten. Während man den Indy Car problemlos mit Höchstgeschwindigkeit durch die Rundkurskurven jagen konnte, muß beim Stock Car schon mal Gas weggenommen werden. Überhaupt ist der Klumpfuß tunlichst zu vermeiden. Mit weniger Gas in den Kurven ist der Wagen leichter zu kontrollieren. Nach einer halben Stunde Mauerkratzen sollte es dann gelingen, die Kiste einmal unfallfrei um den Kurs zu hetzen. Übrigens: Nach zwei Stunden NASCAR fährt sich ein Indy Car so einfach wie ein Kinderwagen. Einer der wenigen Kritikpunkte an Indy Car bestand darin, daß man während der Rennen, die oftmals drei Stunden in Anspruch nahmen, das Spiel nicht abspeichern konnte. Das wird sich bei NASCAR ändern.

Mit NASCAR Racing ist Papyrus wieder eine phantastische Simulation gelungen. Bereits in der getesteten, frühen Version konnte man das Potential des Endprodukts erahnen. Ob sich ein in Europa völlig unbekannter Circuit wie NASCAR durchsetzen kann, steht allerdings in Frage. Auf der anderen Seite ist zu erwähnen, daß der Tom Cruise-Film "Days of Thunder", in dem sich alles um NASCARs drehte, auch die deutschen Kinokassen zum Klingeln brachte. Für Racing-Fans ist NASCAR sowieso ein absolutes Muß.

NASCAR???

NASCAR ist die Abkürzung für National Association for Stock Car Racing. Ein Stock Car oder Nascar muß auf demselben Chassis aufgebaut sein wie ein kommerziell erhältliches Fahrzeug. Natürlich ist nach dem Tuning nicht mehr viel von dem Ursprungsmodell zu erkennen. Rollkäfige, Spoiler, vergrößerte Tanks etc. machen die zwischen 700 und 900 PS starken Boliden ca. 1500 kg schwer. Dennoch sind Höchstgeschwindigkeiten von 210 Meilen pro Stunde möglich. Spektakuläre Unfälle und risikofreudige Fahrer machen NASCAR-Rennen in den USA zum Publikumsmagneten. Fahrer wie Geoff Bodine oder Dale Earnhardt kennt jedes amerikonische Kleinkind. Hauptsponsor für den Nasor Racing Circuit ist die Zigarettenfirma Winston. Die nationale Meisterschaft ist daher auch als Winston Cup bekannt. Das Punktsystem ist etwas gewöhnungsbedürftig. Der Gewinner erhält 175 Punkte, alle weiteren Plazierungen 5 Punkte weniger, d. h. 170 für Platz 2, 165 für Platz 3 etc. Außerdem gibt es 5 Punkte für den Gewinn einer Runde und weitere 5 Punkte für den Fahrer, der die meisten Runden führt. Der Gewinner muß also nicht unbedingt der Fahrer mit den meisten Punkten sein. Fall Sie mehr über NASCARs wissen wollen, leihen Sie sich den Tom Cruise-Film "Days of Thunder".

The 11th Hour

Viertel vor Zwölf



Als vorerst letztes Spiel für Virgin Entertainment entwickelt Trilobyte den zweiten Teil von The 7th Guest unter dem Titel The 11th Hour. Danach will man eigene Wege gehen und Spiele unter eigener Regie veröffentlichen. Vorher hat man allerdings noch einmal richtig in die vollen gelangt und einen würdigen Nachfolger geschaffen. Markus Krichel besuchte die Geisterbeschwörer aus Oregon.

Jetzt ist es endlich soweit. Im November betreten wir erneut mit schlotternden Knien und zitterndem Mausfinger die Stauffsche Villa. Den Designern um Graeme Devine und Matt Costello ist es auch im zweiten Versuch gelungen, eine dichte, horrorfilmähnliche Stimmung zu erzeugen, die wir normalerweise nur im Filmbereich erwarten dürfen. Einige technische Verbesserungen im Bereich der Videokompression sorgen dafür, daß die Filmszenen und die langen Kamerafahrten noch flüssiger wurden als gewohnt.

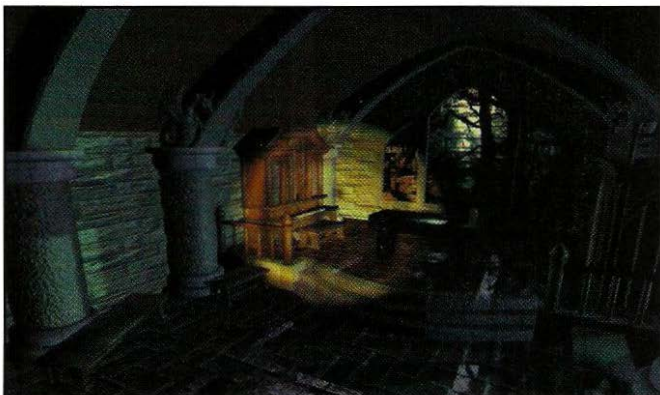
Rätselhaft

Am Spielablauf hat sich nicht viel verändert. Warum auch, fragen jetzt die eingefleischten Guest-Fans, schließlich hat das ja beim ersten Mal gut geklappt. Die Zimmer und den Grundriß von Stauffs Villa kennen wir bereits aus dem ersten Teil, allerdings scheint hier in der Zwischenzeit eine Abordnung der lokalen Poltergeistgilde zur Untermiete gewohnt zu haben. Die Möbel sind zerschlagen, überall liegt Müll herum und zu allem Überfluß funktioniert auch das Licht nicht mehr. Daher läuft der Spieler jetzt mit einer Laterne durch die Gegend, wodurch sich auch gleich das bewährte "Ich-bin-ganz-allein-hier-und-fürcht-mich-so"-Feeling einstellt. Leider können wir im schwachen Schein der Funzel die Zimmer nicht mehr in ihrer vollen digitalen Schönheit bewundern, aber die auf diese Weise ins Spotlight gerückten Bildausschnitte sind ein ebenfalls nicht zu verachtender optischer Genuß.

Wieder gibt es eine stattliche Anzahl an Rätseln zu lösen, die einem die Gehirnwindungen so richtig schön schmieren und für schlaflose Nächte sorgen werden. Waren die Puzzles im ersten Teil noch aufgemotzte Versionen altbekannter Klassiker wie Othello oder Blockschieben, hat man sich für den zweiten Teil einige originelle, neue Eigenproduktionen einfallen lassen. Die Puzzles werden in fünf Modulen zusammengefaßt, deren Ergebnisse am Ende des Spiels zur Lösung eines "Boss-Puzzles" benutzt werden können.

Die Komposition der Musikthemen wurde wieder in die bewährten Hände von "Fat Man" gelegt, dem selbsternannten musikalischen Superstar der Spielebranche, der a) eher dünn ist und b) mit bürgerlichem Namen George Sänger heißt. Allerdings hat er hier wirklich gute Arbeit geleistet. Die Musik trägt einiges zur Gruselstimmung bei.

The 7th Guest: The 11th Hour ist eine logische Fortsetzung seines gelungenen Vorgängers. Einige Neuerungen hinsichtlich des Abenteueraspekts hätten sicher einiges zum Gesamtbild

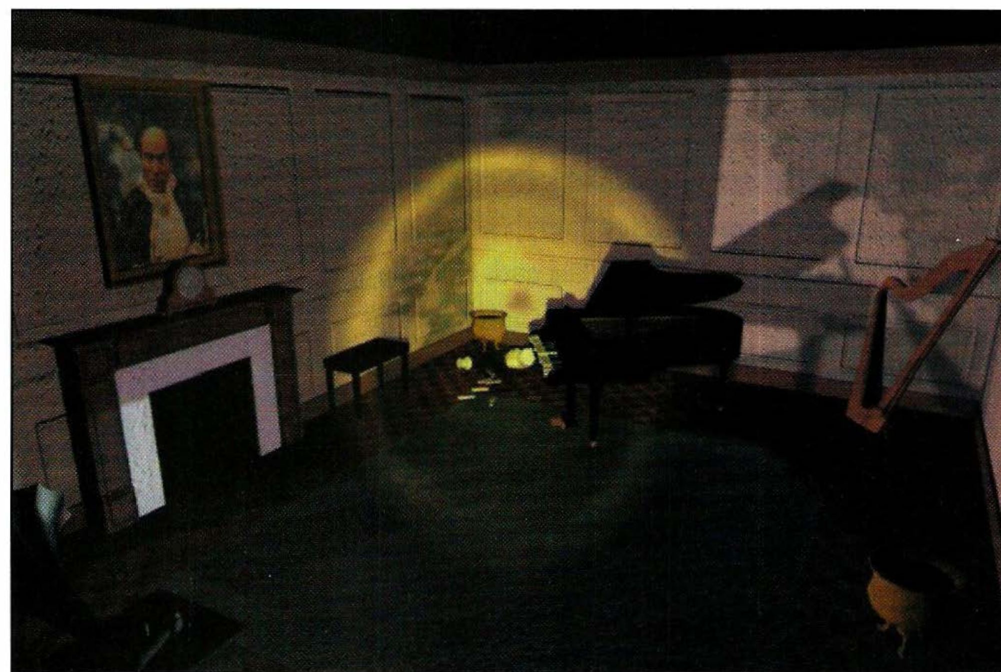






Die Villa Stauff hat sich über die Jahre gewaltig verändert. Überall liegt Gerümpel herum und hängen Spinnweben. Sogar das Licht ist ausgefallen - deswegen wandert der Spieler diesmal mit Lampe im Haus herum.

beitragen können. Im Gegensatz zum Filmgeschäft lebt die Softwarebranche von der Innovation. Filme dauern zwei Stunden, Spiele hingegen Tage oder Wochen. Da ist man für alles Neue dankbar. Angesichts der stärker werdenden Konkurrenz im interaktiven Filmbereich wird man es schwer haben, den riesigen Verkaufserfolg von The 7th Guest zu wiederholen. Zur selben Zeit wie The 11th Hour werden nämlich auch Big Budget Productions wie Wing Commander 3, Under a Killing Moon und Kingdom mitmischen. Den sympathischen Softwaremachern von Trilobyte wäre die Titelverteidigung durchaus zu wünschen.



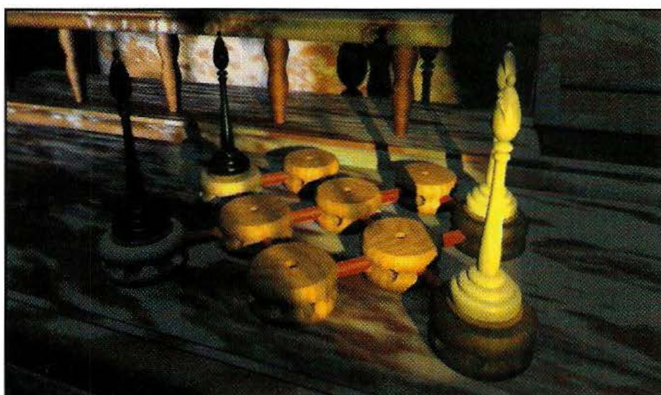
Solch brillant gerenderte 3D-Grafiken konnte uns seit The 7th Guest kein anderer Hersteller präsentieren. Aber auch die gefilmten Videoclips, die über die gerenderten Bilder gelegt werden, wurden weiter verbessert.

Der 7te Gast im Schloß

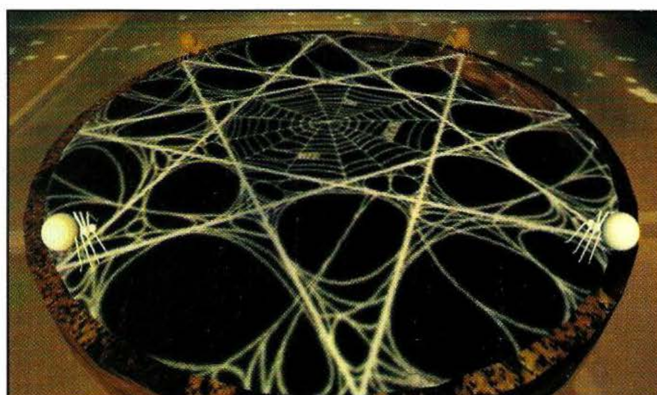
Der inoffizielle dritte Teil in der Guest-Serie wird unter dem Titel Castles erscheinen. Natürlich darf man das aus Urheberrechtsgründen so nicht sagen, dennoch weist die Story klar darauf hin. Anstatt in einer rustikalen Villa werden hier in einem mittelalterlichen Schloß Rätsel aller Art geknackt. Die ersten Storyboards machen bereits einen sehr soliden Eindruck. Selbst ein neues Schlagwort wurde speziell für dieses Spiel erfunden. Schauspieler in einem Computerspiel, die nach den Dreharbeiten digitalisiert werden, heißen fortan "Synthespians".

Das DNA-Ding

Project DNA heißt der zweite Hoffnungsträger auf dem Weg zur Unabhängigkeit. In der Isolation einer arktischen Forschungsstation bekämpft der Spieler wildgewordene Mutanten. Ein klarer Kopf ist zur Durchführung der Strategien erforderlich, die einem diese Widerlinge vom Hals schaffen. Auch der Balleraspekt wird nicht zu kurz kommen. In dreidimensionalen Action-Szenen fetzt man alles weg, was einem quer kommt. Falls das den einen oder anderen stark an den Horrorklassiker The Thing (Das Ding aus einer anderen Welt) erinnert, liegen Sie goldrichtig. Matt Costello, Autor der 7th Guest-Produkte, ist für das Drehbuch (oder heißt das jetzt "Syntscript"?!) verantwortlich. Er beschreibt Project DNA als eine Mischung aus The Thing, Predator, Alien und Terminator. Drittens und letztens wäre da noch ein eher ungewöhnliches Spiel zu erwähnen. In Doggy Dog dreht sich alles um das Leben im Büro. Intrigenspiele, Kompetenzgerangel und der gelegentliche Flirt mit der Kollegin simulieren den typisch amerikanischen Büroalltag. Die Betonung liegt hier auf typisch amerikanisch. Eine lokalisierte, europäische Fassung wird sich bei einem solchen Mammutspiel mit 2.000 Seiten Script wohl kaum lohnen. Für Liebhaber ausländischer Kulturen oder für Manager, die sich ihren beim Lesen von „Nieten in Nadelstreifen" angestauten Frust vom Hals schaffen wollen, könnte sich das äußerst textlastige Spiel dennoch lohnen. Doggy Dog soll als erstes der drei Spiele unter dem neuen Label erscheinen.



Kreisch! Doch nicht schon wieder Schachrätsel? Oh, doch! Wer schöne Bilder sehen will, muß auch hier wieder doofe Rätsel lösen...



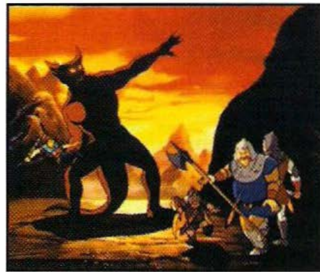
Die Spinnen auf dem Stern kommen uns nicht ohne Grund bekannt vor, in The 7th Guest war das Rätsel in der Eingangshalle ganz ähnlich.

Back to Interplay

Neun Monate sind in der Spielebranche eine Ewigkeit. Genau so lange liegt unser letztes Interplay-Special (1/94) zurück. Daher ließ sich Markus auch nicht die Gelegenheit entgehen, während seines California-Trips schnell mal bei Interplay in Irvine vorbeizuschauen.



Termin noch nicht in Sicht: Kingdom, The For Reaches - ein interaktiver Zeichentrickfilm im Stil von Herr der Ringe.



Kaum zu glauben, was sich in neun Monaten so alles ändern kann. Waren im Januar noch alle Angestellten in einem Bürohaus zusammengepfercht, verteilt man sich heute auf zwei geräumige Gebäude. Auch die Anzahl der Mitarbeiter hat sich in dieser kurzen Zeit von 150 auf 180 erhöht. Alle Produkte, an denen im Januar noch fleißig gewerkelt wurde, sind mittlerweile erhältlich - mit einer unrühmlichen Ausnahme: Stonekeep! Darüber ist man natürlich nicht besonders glücklich, daher gab Brian Fargo dem Design Team unmißverständlich zu verstehen: „Entweder ist das Ding zur Weihnachtszeit fertig oder es fliegt raus!" Wie ernst es ihm damit ist, werden wir ja bald herausfinden. Hoffen wir, daß es gar nicht erst so weit kommt. Stonekeep ist ein phantastisches Produkt, und es wäre den Designern zu gönnen, daß ihre fast zwei Jahre lange Arbeit belohnt wird.

Alles neu macht der Brian (Fargo)

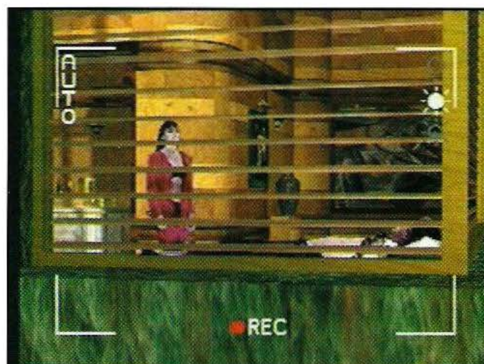
Interaktiver Film, CD-ROM, Virtual Reality - alles, was den Markt zur Zeit so interessant macht, ist bei Interplay zu finden. Rusty Buchert erneuert gerade die Grafiken für Dungeon Master 2: Skullkeep, um zum einem dem Geschmack der amerikanischen Kunden gerecht zu werden und zum anderen den hohen Qualitätsansprüchen von Interplay Genüge zu tun. Außerdem arbeitet er an dem 3D-Action Shooter Descent, ein Produkt, das sich nach seiner Ansicht perfekt mit den neuen VR-Helmen von Forte und Victormaxx spielen läßt. Auch erste Einblicke in Star Trek Academy lassen einiges erhoffen. In diesem auf der U.S.S. Enterprise basierenden Raumschiffsimulator übernimmt der Spieler die Rolle eines Kadetten, der sich seine Abzeichen verdienen muß.

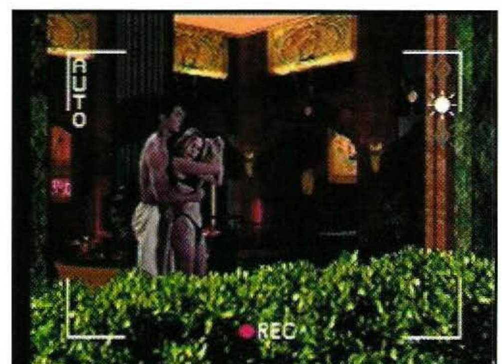
Der Neuzugang aus Hollywood, Michael Conti, ist ein Schüler des B-Movie-Regisseurs Roger Corman. Michael hat gerade zusammen mit Programmiergenie Kurt Dekker die Euro-Versionen (deutsch und französisch) von SimCity für CD-ROM beendet und arbeitet jetzt an einem streng geheimen Projekt. Zwischendurch bastelt er noch an der CD-Version eines weiteren Maxis-Klassikers: SimAnt. Wie man hört, soll auch SimEarth einer CD-Sonderbehandlung unterzogen werden.

Eine weitere Überraschung gab es im Hauptgebäude. Dort saß nämlich kein anderer als Ali Atabek, der Gründer des leider nicht mehr existierenden Softwarehauses Mindcraft (Bloodstone, Siege). Ali ist als Produzent für ein Pool Billard-Spiel mit dem phantasievollen Titel "Pool" und den interaktiven Film Cyberia verantwortlich. Das Spiel ist zu etwa 70% fertig und sieht verdammt gut aus. Die Story in Kürze: In einer Eiswüste in Nordasien



Spiele-Programmierer Kurt Dekker: SimCity 2000.





Ein bezeichnender Titel für ein Erwachsenen-Spiel: Voyeur. Eigentlich kein gutes Thema für ein Spiel, oder? Neben Sex wird aber auch einiges an Crime geboten. Warten wir's also ab.



Die bezaubernde Helen Solomon ist für das internationale Marketing zuständig.



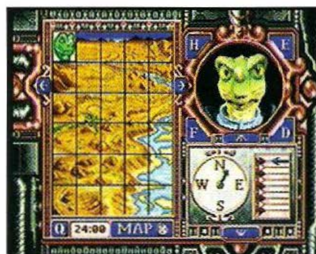
Flüssige 3D-Engine: Dungeon Master 2 soll im Bezug auf die Grafik jetzt auf den aktuellen Stand nachziehen.

wurde die ultimative Zerstörungswaffe gefunden. Ihr Einsatz muß auf jeden Fall verhindert werden. Um die Wiederspielbarkeit zu gewährleisten, bestimmt das Verhalten des Spielers den Verlauf der Story. Cyberia soll noch in diesem Jahr erhältlich sein. Kingdom: The Far Reaches ist ebenfalls ein interaktiver Film, dessen Fertigstellung wohl noch eine Weile dauern wird. Mehr darüber in einer der nächsten Ausgaben. Komplett abgeschlossen hat man dagegen Star Reach, eine Art Civilization in Space. Allerdings wird man wahrscheinlich aus Urheberrechtsgründen den Titel auf Space Federation umändern müssen.

In Zukunft alles zeitgleich in Deutsch

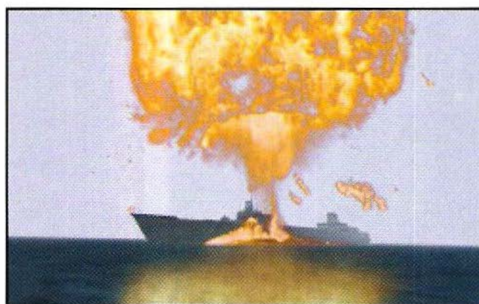
Frohe Kunde verbreitet Helen Solomon, ebenfalls ein Neuling. Helen kam direkt von Walt Disney zu Interplay, um sich dort um das internationale Marketing zu kümmern. Alle Interplay-Spiele, so versichert Helen, werden in Zukunft auch zeitgleich in einer deutschen Fassung erscheinen. Hierfür konnte man die Lokalisierungsspezialisten der Firma CyberLang gewinnen, ein Unternehmen, das sich ausschließlich auf die Übersetzung von Computerspielen konzentriert.
Alle neuen Produkte lassen sich auf diesen zwei Seiten aus Platzgründen nicht erwähnen. Der Rest folgt daher im Schnelldurchlauf: Voyeur ist die PC-Version des Philips CD-i-Spiels mit Robert Culp (bekannt aus der Krimiserie "Mit Tennisschläger und Kanonen"). Mario Teaches Typing, und zwar auf CD und in Deutsch. Fans des Kartenspiels Bridge können sich in Bridge Deluxe II with Omar Sharif vom Vorgenannten eine Lektion erteilen lassen. Wer dann noch weiterspielen will, kann sich in Bobby Fisher Teaches Chess von dem ehemaligen Weltmeister in die Geheimnisse des königlichen Spiels einweihen lassen. Wer von der Dino-Manie immer noch nicht genug kriegen kann, wird mit Zombie Dinos from the Planet Zeltoid bestens bedient sein.





Die ersten Bilder aus Zombie Dinos - was sich dahinter wohl verbirgt?



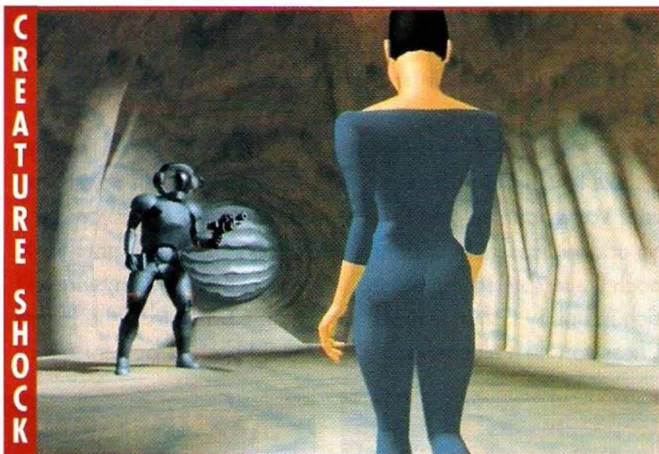


Noch heuer erhältlich: In Cyberia, einem interaktiven Polit-Thriller, muß eine globale Katastrophe verhindert werden. Produzent Ali Atabek arbeitet außerdem an einem Pool-Billard-Spiel.

Die Eiserne Jungfrau



Computerspiele von Virgin Entertainment sind immer vom Feinsten. Starke Partner wie Westwood Games oder Papyrus und talentierte eigene Design Teams werden auch in Zukunft dafür sorgen, daß PC-Spieler genügend Nachschub haben. Unser Mann in den USA, Markus Krichel, hat sich für Sie bei den Softwaremachern in Irvine, Kalifornien umgesehen.

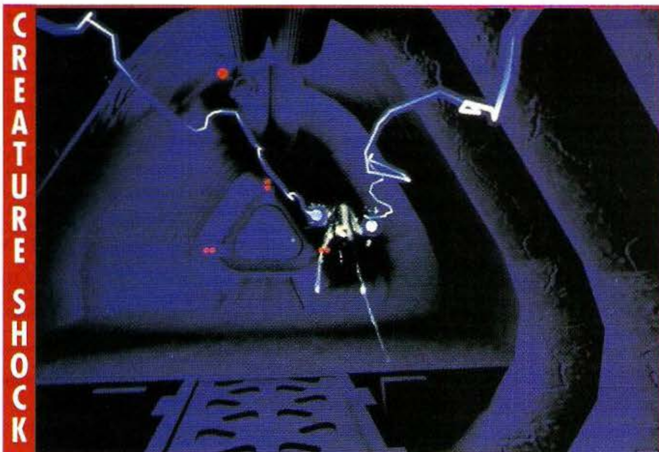


Creature Shock schickt sich an, ein echter Weihnachtshit zu werden. Nicht nur die Zwischensequenzen wurden absolut brillant animiert.

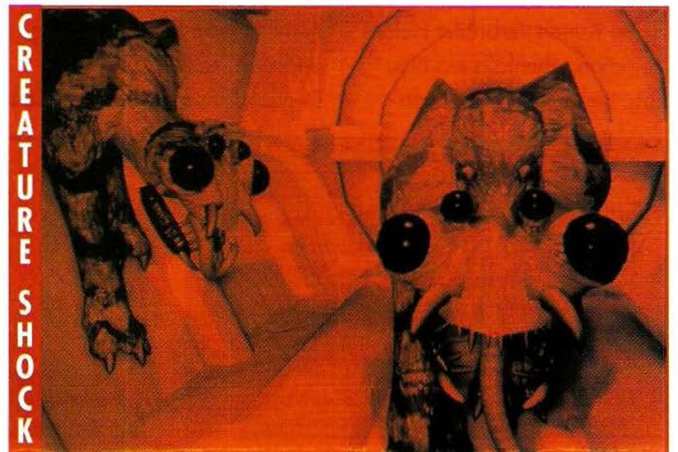
So kurz nach der Sommer CES in Chicago ist man als Schreiber natürlich nicht so leicht zu beeindrucken. Alle Firmen haben ihre Vorzeigeprodukte aufgefahren, und unsere Joystickfinger jucken bereits in freudiger Erwartung. Darum war die Überraschung um so größer, daß Virgin noch einen draufsetzen konnte.

Creature Shock

Wir schreiben das Jahr 2023, und die Erde steckt, wie nicht anders zu erwarten, in einer schweren Krise. Hungersnot, Epidemien und die unaufhaltsame Zerstörung der Umwelt treiben die Menschheit zur Verzweiflung. Bis zum Ausbruch des Dritten Weltkriegs scheint es nur noch eine Frage der Zeit. Die noch übrigen Großmächte liefern sich bereits jetzt erbitterte Kämpfe um das wenige verbleibende Ackerland. Die Situation scheint aussichtslos. Die einzige Hoffnung ist die SS Amazon, ein Aufklärungsschiff, das auf der Suche nach einem bewohnbaren Planeten ferne Sonnensysteme absucht.
Leider kommt die Amazon nicht besonders weit. Nachdem man die äußeren Monde Jupiters passiert hat, bricht plötzlich der Funkkontakt ab. Gleichzeitig werden im selben galaktischen Sektor riesige außerirdische Sternenkreuzer gesichtet. Was ist geschehen? Genau das muß der Spieler herausfinden. In der Rolle eines terranischen Raumpiloten sollen Sie das Verschwinden der SS Amazon aufklären.
Mit Creature Shock versucht man, zwei beliebte Spielkategorien in einem Spiel zusammenzufassen. In einer dreidimensionalen Spielumgebung à la XXXX knallt man aus der "First Person"-Perspektive alles weg, was einem vor die Laserpistole kommt, während der zweite Teil des Spiels eine relativ simple Flugsimulation ist. Knackige Filmszenen erhöhen den Spielspaß.
Creature Shock wird in drei Spielumgebungen gespielt. Erst nachdem ein Level erfolgreich abgeschlossen ist, wird man in den nächsten gezoomt. Im ersten Level muß eine außerirdische Sonde seziert und ein "Freiwilliger" gefunden werden, dem wir eine Gewebeprobe entnehmen müssen. Leider stellen sich die Extraterrestrier als äußerst unkooperativ heraus. So sind halt die Außerirdischen am frühen Morgen. Nach der ersten Tasse Grobnark sieht die Welt dann schon anders aus. In der nächsten Spielumgebung kappen wir die Funkverbindung zwischen einer



In den dunklen Gängern wird man oft von seltsamen, aber grafisch absolut genialen Monstern und Kreaturen überrascht.



Mit dem Infrarotsichtgerät kann man die Gegner - und natürlich ihre wunden Punkte - sehr viel besser erkennen.



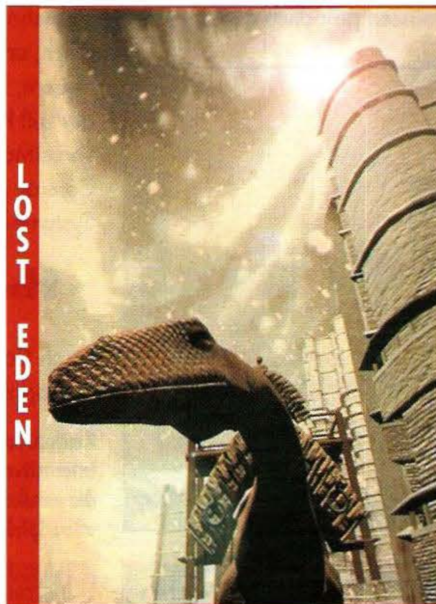


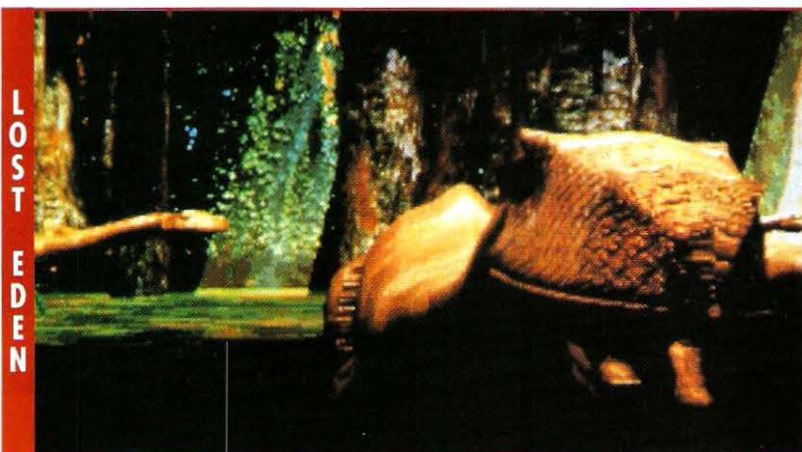
Die Grafiken sind teilweise so abgefahren und bunt, daß man die Motive nur in Bewegung erkennt.

Schaltstation auf einem der Saturnmonde und der Kommandozentrale, wobei wir darauf achten müssen, daß uns die feindlichen Abfangjäger nicht in Weltallmüsli verwandeln. Anschließend geht´s ins Innere des Raumschiffs, wo wir dem grantigen Boss zeigen, wie Erdmänner zur Sache gehen. Der macht natürlich Zicken, aber schließlich geht er nach einem gezielten Schuß auf die Dioden in die Knie. Game over! Die Bevölkerung liegt sich jubelnd in den Armen, wildfremde Menschen tanzen auf den Straßen, und unser Held bereitet sich auf einen triumphalen Empfang und einen Gratistrip zu Euro-Disney vor.
Creature Shock ist Fun, Action und Ballerei im High-Tech-Look - stylish, modern und ein gutes Beispiel dafür, daß CD-ROM zumindest für die nächsten drei bis vier Jahre das Speichermedium der Zukunft ist. Geplantes Erscheinungsdatum ist November 1994. Da Creature Shock in England entwickelt wird, ist in Europa sogar ein früherer Veröffentlichungstermin möglich.

Lost Paradise

Cryo Ltd., die Entwicklungsfirma, die sich für die PC-Version von Dune verantwortlich zeigt, wird mit Lost Eden wieder für Virgin aktiv. In dieser fiktiven Spielumgebung existieren Menschen und Dinosaurier friedlich miteinander. Eigentlich könnte alles Friede, Freude, Dinokuchen sein, wäre da nicht Moorkus Rex und seine fleischfressende Saurierhorde. In der Rolle des Adam kämpfen Sie, zusammen mit Frau Saurier Dina, gegen die anstürmenden Rohlinge.
Der Schlüssel zum Erfolg liegt im Bau von Zitadellen, durch die die Angreifer aufgehalten werden. Leider gehen unserem Helden grundlegende Architekturkenntnisse völlig ab. Daher muß er zunächst das "Geheimnis der Erbauer" austüfteln und sich in der Zwischenzeit so gut wie möglich seiner Haut wehren, wozu ihm mehrere taktische und strategische Varianten zur Verfügung stehen.
Das als "Öko-Abenteuer" beworbene Spiel wird im Herbst auf CD-ROM erhältlich sein.

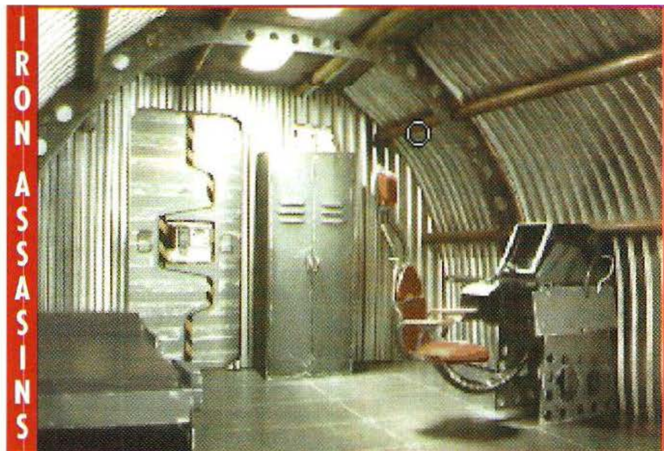




Lost Eden scheint endlich ein CD-ROM-Spiel zu werden, das optimales Gameplay und phantastische Grafiken kombiniert. Ob es sich nun um ein Strategiespiel, eine Simulation oder um ein Adventure handelt, läßt sich aber jetzt noch nicht sagen.



Nach Comanche wird Hokum KA-50 wahrscheinlich die zweite wirklich brauchbare Helicoptersimulation.



Aus rechtlichen Gründen wurde Mech Commander nun in Iron Assassins umbenannt. Das Spiel ist deshalb natürlich nicht schlechter geworden.

Stimulation durch Simulation

Zwei Simulationen, die einen sehr guten Eindruck hinterlassen, sind so gut wie fertig. In H.A.W.C. (In Deutschland wird es den Titel "Hokum KA-50" tragen) verteidigen Sie die Meerenge von Singapur gegen eine Bande von High-Tech-Piraten. Zusammen mit einer bunt zusammengewürfelten Söldnertruppe und sechs bis an den Rotor bewaffneten Helicoptern gilt es, dem Halunken Emilio Chango das Handwerk zu legen. Alle Missionen müssen gründlich geplant sein, wenn das südchinesische Meer wieder ein sicherer Ort werden soll. Sowohl Land- als auch Wasserziele müssen angegriffen werden. Hokum KA-50 klingt ein wenig nach Strike Commander mit Hubschraubern, das ist jedoch nicht der Fall. Das Flugverhalten der Hubschrauber ist extrem realistisch, und es wird eine Weile dauern, bis man die Dinger in der Luft halten kann. Die ThrustMaster Flight-, Weapons Control- und Rudder Control-Systeme werden unterstützt.


Keith Arem ist bei Virgin Interactive in Los Angeles für die musikalische Untermalung in allen Spielen zuständig.

Heavy Metal

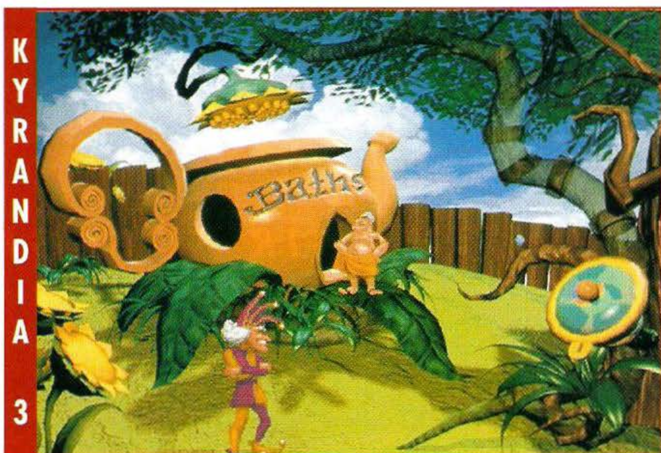
Mech Commander ist Virgins Beitrag zum Kampfroboter-Genre. Im Gegensatz zu den anderen Produkten dieser Art scheint dieses jedoch rechtzeitig fertig zu werden. Im futuristischen Szenario hat ein multinationaler Konzern militärische und ökonomische Kontrolle über die Erde gewonnen.
Nach außen hin schleimt man kräftig rum und behauptet, daß man ja nur das Wohl der Menschheit im Sinn habe und blahblahblah...Wir wissen das natürlich besser und schließen uns daher ganz fix den Rebellen an, um den irdischen Frieden wiederherzustellen. Edel sei der Gamer, hilfreich und gut.
Die Storyline ist hier sowieso Nebensache, wichtig ist einzig und allein, in den Kampfroboter zu klettern und den Widersachern einen kräftigen Tritt in die metallische Kehrseite zu



Wie im neuen Rolling Stones-Video: Die kampfbereiten Riesenroboter stampfen durch die Straßen einer bekannten Großstadt.



Legend of Kyrandia 3 verfügt wieder über astreine Hintergrundgrafiken. Erscheinen wird es allerdings erst im Frühjahr 1995.



Der abtrünnige Malcolm ist im dritten Teil von den Toten auferstanden und sorgt wieder für allerhand Wirbel im idyllischen Kyrandia.



Neben Brandon ist natürlich auch wieder Zanthia mit von der Partie. Werden es die beiden schaffen, Malcolm in seine Schranken zu weisen.

verpassen. Aus der First Person-Perspektive sieht man die Blechheinis aus Gebirgen, Wüsten, Städten und eisigen Tundren auf sich zukommen. Je mehr Mechs man verschrottet, desto höher steigt man in der militärischen Hierarchie. Ein höherer Dienstgrad verschafft einem auch leichteren Zugriff auf vorher unzugängliche Geheiminformationen. 30 Battle Mechs sorgen dafür, daß keine Langeweile aufkommt.
Auch Mech Commander unterstützt die ThrustMaster-Kontrollsysteme. Das Spiel erscheint auf Kruppstahl-CD-ROM im Herbst dieses Jahres.

Starker Partner Westwood

Westwood Studios und Virgin Entertainment sind das perfekte Paar. Die von Westwood in Las Vegas produzierten Titel werden seit Jahren von Virgin mit großem Erfolg vertrieben.

Nach dem Riesenerfolg von Lands of Lore und der Kyrandia-Serie sollen bereits in diesem Jahr drei weitere potentielle Hitspiele veröffentlicht werden. Allen voran Lands of Lore, Teil 2 und The Legend of Kyrandia: Malcolm´s Revenge.

Kuck mal wer da bricht!

Abenteuerfans sehen dem dritten Teil der Kyrandia-Saga schon mit Spannung entgegen. Einem offensichtlichen Trend folgend (siehe Tie Fighter), hat man sich bei Westwood entschieden, den Spieler in die Rolle des Bösewichts zu stecken. Im ersten Teil wurde der böse Hofnarr Malcolm nach jeder Menge Gerangel von Prinz Brandon in eine Statue verwandelt. In der Endszene von Hand of Fate konnten wir sehen, wie der versteinerte Clown sich plötzlich bewegt. Man sollte meinen, daß er während dieser Zwangspause genug Gelegenheit hatte, um einzusehen, daß Verbrechen sich nicht auszahlt. Weit gefehlt. Gift und Galle spuckend bricht er aus seinem steinernen Gefängnis aus, um sich an denen zu rächen, die ihn verurteilt haben. Er glaubt nämlich, daß er zu Unrecht bestraft wurde, und das will er allen beweisen.



Alte und neue Monster: dieser Riesenroboter wurde fabelhaft gerendert; sogar das Sandwich in der rechten Hand wurde dabei beachtet.

Bunter, besser, beknackter

Kyrandia 3: Malcolm´s Revenge ist seinen Vorgängern in der Grafikdarstellung und in den Bewegungsabläufen weit überlegen. Saftgrüne Landschaften wechseln sich ab mit grauslichen Höhlen und Horrorszenen aus der Unterwelt. Dennoch kommt der Humor nicht zu kurz. Dafür sorgen schon Zanthia, Brandon und jede Menge andere Bewohner von Kyrandia, die uns noch aus den ersten beiden Teilen in bester Erinnerung sind. Das altbewährte Interface wurde wohlweislich beibehalten. Da das Game ausschließlich auf CD-ROM erhältlich sein wird, wurde ein neuer, wesentlich aufwendigerer Soundtrack produziert, und alle Spielfiguren plappern streifenfreies Digital-Englisch.

War er's nun oder nicht?

Ist Malcolm unschuldig? Hat er das Königspaar am Ende doch nicht getötet? Steckt in seinem skurrilen Körper eine tolerante, liebende Seele? Wie, zum Geier, soll ich das wissen! Westwood knausert mit Infos und hält die Story eifersüchtig unter Verputz. Die Antworten auf diese und andere Fragen erfahren Sie daher zur Weihnachtszeit, wenn das Spiel auf den Markt kommt. Wird auch langsam wieder mal Zeit für ein anständiges Abenteuer!

Land des Hechelns

So könnte man die Erwartungshaltung in den Heimatländern der weltweiten Lands of Lore-Fangemeinde umschreiben. Bis es soweit ist, werden wir uns jedoch noch ein Weilchen gedulden müssen. Obwohl die Arbeit am zweiten Teil bereits vor der Veröffentlichung des ersten Teils begann, ist mit dem Erscheinen dieses Mammutwerks in diesem Jahr nicht mehr zu rechnen.
Wie gehabt werden wir uns mit mittels 3D-Studio aufs Feinste gerenderten Monstern in realistischen Dungeons herumschlagen müssen. Außerdem

LANDS OF LORE 2

Lands of Lore 2 wird ein grafischer Hochgenuß. Der Marmor-Boden wirkt absolut lebensecht und glänzt im Schein der Kerzen.

weiß man, daß die nächste Auflage aufgrund der starken Nachfrage General Midi unterstützt. Fans von Patrick Stewart werden wohl enttäuscht werden. Captain Picards Gagenforderungen waren für ein Computerspiel wohl etwas überhöht. Lands of Lore 2 wird, wie alle neuen Virgin-Produkte, nur auf CD-ROM erhältlich sein. Also, nix Genaues weiß man nicht. Ich halte Sie im Checkpoint USA auf dem laufenden, sobald neue Informationen bei mir eintrudeln.

Eroberungszüge

Wesentlich mehr gibt es von Command and Conquer, der dritten aktuellen Westwood/Virgin-Koproduktion, zu berichten. Die strategische Simulation basiert auf der Dune-Game Engine, allerdings mit stark verbesserter Sound- und Bildqualität. Strategisch und vom Spielablauf her durchaus mit Dune zu vergleichen, wartet dieses Produkt zusätzlich mit gerenderten 3D-Grafiken, Full Motion-Videasequenzen und cinematischen Pausenfüllern auf.

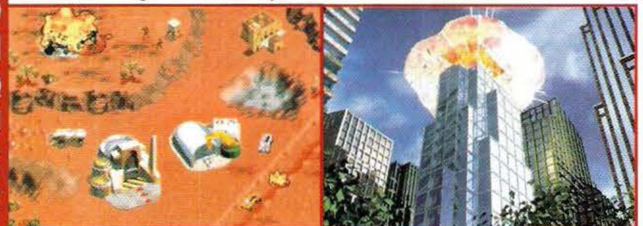




An so einem idyllischen Arbeitsplatz arbeitet man gerne viel und gut (oben); eine Spielfigur wie Cool Spot zu animieren, erfordert eine Menge schweißtreibender Überstunden!

COMMAND AND CONQUER

Die Fahrzeuge bei C&C sehen futuristisch und zugleich realistisch aus (oben); die Spieloberfläche erinnert stark an die von Dune 2 (links unten); knackige Zwischensequenzen von CD-ROM (rechts unten).



Tiberium her, aber hallo!

Command and Conquer (Befiehl und erobere) spielt sich in der nahen Zukunft ab. Zu Beginn des nächsten Jahrhunderts, so gegen 12 Uhr, wurde ein neues Mineral entdeckt, eine Mischung aus Eisen, Chromium, Berillium und Uran, der man den Namen Tiberium verpaßte, weil man sich das im Chemieunterricht leichter merken kann. Tiberium wurde quasi über Nacht zum begehrtesten Bodenschatz der Welt. Die reichhaltigsten Vorkommen fand man in den Ländern der Dritten Welt, wodurch sich das ökonomische Gleichgewicht praktisch über Nacht verlagerte. Und so beginnt der Kampf um das Tiberium.
Zwei mächtige Konzerne, die Global Defense-Initiative und die Brotherhood of Nod (nicht zu verwechseln mit den Rittern, die "Nie" sagen), versuchen den Tiberium-Abbau zu kontrollieren. Erstere hat lediglich das Wohl der Menschheit im Sinn, während die Bruderschaft sich hauptsächlich die Taschen vollscheffeln will. Als Spieler repräsentieren Sie eine dieser Parteien.
Wenn sich das für Sie mehr und mehr wie Dune anhört (Tiberium gleich Spice), liegen Sie absolut richtig. Allerdings wird in puncto Optionen einiges mehr geboten. Selbstverständlich ist auch Command and Conquer ein CD-ROM-Programm. Daher verwundert es auch niemand, daß das Ganze noch mit netten Videoeinlagen, wie Tagesnachrichten und sogar fiktiven Werbespots, verschönert wurde. Dune-Fans sollten also unbedingt zugreifen, wenn Command and Conquer zur Weihnachtszeit in den Regalen steht.

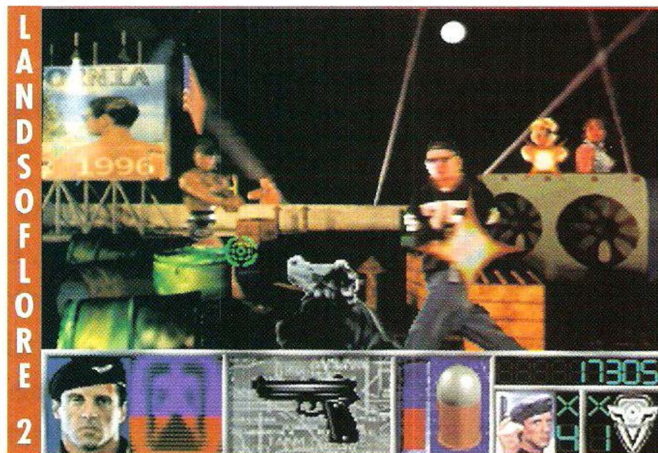
What's next?

In der Zukunft soll sich Virgins Aufwärtstrend genauso fortsetzen wie bisher. Mit einem neuen finanzstarken Partner, der amerikanischen Videothekenkette Blockbuster Video, hat man sicherlich mehr als genug Finanzpower im Rücken. Die braucht man auch, denn solch große Namen wie der des Erfolgsautors Clive Barker sind

sicher nicht billig. Mit dem startet man nämlich eine neue Serie, basierend auf seinen weltweiten Bestsellern Ectosphere, Endosphere und dem noch unveröffentlichten Mesosphere. Clive Barker besteht auf allerstrengster Geheimhaltung, und es bleibt abzuwarten, wie sich "Mr. Horrors" Werke auf dem PC ausmachen. In direkter Konkurrenz zu Origins Wing Commander 3 (siehe PC Games 08/94) wird sich Alien Alliance wiederfinden. Für diesen Space Combat-Simulator mit interaktiven Filmsequenzen wurden uns einige sehr bekannte Hollywoodgrößen zugesichert. Apropos Hollywood: Auch eine PC-Umsetzung der 3DO Version von Demolition Man wird zur Zeit diskutiert. Es wäre auch eine Schande, ein solches Produkt auf einem System zu verschwenden, von dem weltweit gerade mal 50.000 verkauft wurden.

Für Cartoonfans wird es ein Action-Abenteuer im Stil von Roger Rabbit geben, dem man vorab mal den Arbeitstitel Tuneland verpaßt hat. Da wir gerade beim Thema Zeichentrick gelandet sind: Auch die Disney-Knüller The Lion King, Das Dschungelbuch und sogar Aladdin sollen für den PC konvertiert werden. Cool Spot dürfte sich hingegen auf dem PC ausgelaufen haben. So wird die neueste Ausgabe wohl ein reines Konsolenprodukt werden, obwohl die ersten Konzeptionszeichnungen sehr vielversprechend aussehen. Selbst im Utility-Bereich will man sich versuchen. Trancemission, eine hypnotische Reise auf CD-ROM, ist zu gleichen Teilen Bildschirmschoner, interaktive Grafik und musikalische Stimulierung.

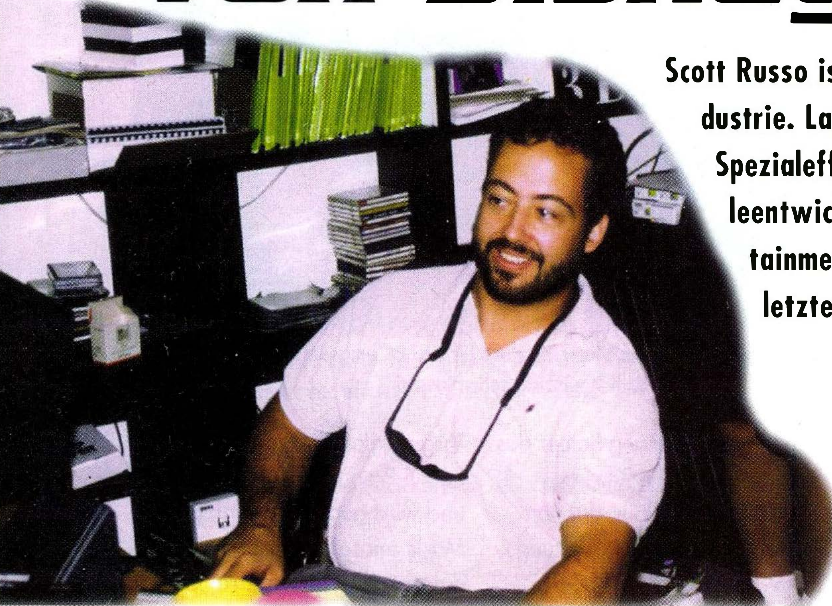
Und zum guten Schluß erwähnen wir der Ordnung halber das vielgepriesene The 7th Guest, Teil 2: The 11th Hour, das von Trilobyte entwickelt wurde, und NASCAR Racing, den neuen Rennsimulator von Papyrus. Beide Spiele, die unter dem Virgin-Label erscheinen, werden in dieser Ausgabe in separaten Artikeln abgehandelt. Virgin Entertainment nimmt seine PC-Produktreihe sehr ernst und wird auch in Zukunft den Markt mit sahnemäßigen Produkten versorgen. Sierra, Origin, EA und LucasArts werden sich vor dem jungfräulichen Emporkömmling schwer in acht nehmen müssen.



Hoffentlich wird Demolition Man doch für den PC umgesetzt. Die 3DO-Version kann sich nämlich wirklich sehen lassen.

Interview mit Scott Russo

Von Disney zu Virgin



Scott Russo ist eine treibende Kraft der amerikanischen Softwareindustrie. Lange bevor das modern wurde, verließ der 34jährige Spezialeffekt-Experte Hollywood, um sich voll und ganz der Spieleentwicklung zu widmen. Markus Krichel traf den Virgin Entertainments Producer in Oregon, wo er mit dem Trilobyte-Team letzte Hand an The 7th Guest: The 11th Hour legte.

***PC Games:** Du hast einen Film- und TV-Background, der Dir sicher beim Produzieren der Spiele hilft. Woran hast Du zu Deiner Hollywood-Zeit gearbeitet?*

Scott: Ich war z. B. verantwortlich für die Spezialeffekte in Tron und Splash. Außerdem habe ich TV-Filme für Walt Disney produziert, dann wechselte ich zu Tristar, dann zu MCA. Insgesamt war ich elf Jahre im Filmgeschäft. Bevor ich zu Virgin kam, arbeitete ich für Origin Systems, wo ich an Privateer und Wing Commander 2 beteiligt war.

***PC Games:** Einige Softwareveteranen vertreten die Ansicht, daß man lieber erstklassige Computerspiele anstatt zweitklassiger Filme machen soll. Wie stehst Du dazu?*

Scott: Wenn Video das Spielvergnügen erhöhen kann, bin ich voll dafür. Leider gibt es viele Firmen, die absoluten Mist auf CDs klatschen und dann riesengroß Interaktiver Film auf die Box schreiben. Dann kommt ein CD-Neuling in freudiger Erwartung, kauft sich ein solches Produkt und denkt hinterher: „Was für ein Mist. Sowas kauf ich nie wieder". Das schadet der Branche. Ein Spiel muß faszinieren können, die Illusion erwecken, daß Du ein Teil davon bist. Ob dieser Effekt mit Video oder herkömmlicher Grafik erzielt wird, ist nebensächlich.

***PC Games:** Virgin setzt voll auf CD-ROM. Welchem Speichermedium gehört denn nun die Zukunft?*

Scott: Die 16Bit-Systeme werden langsam aber sicher vom Markt verschwinden und durch 32- oder 64Bit-Systeme ersetzt werden. Dadurch wird sich die CD zumindest in den kommenden Jahren behaupten können. Allerdings glaube ich, daß man die Dinger schreib- und lesbar machen muß, um sich auf lange Sicht halten zu können. Spielebelieferung über TV-Kabel direkt von einem Zentralcomputer wird sicherlich auch in der nahen Zukunft eine Rolle spielen.

***PC Games:** Dein ganzes Leben scheint sich um Spiele zu drehen. Wird das nicht irgendwann langweilig?*

Scott: Du machst wohl Witze! Nie und nimmer! Wir dürfen den ganzen Tag spielen, wir brauchen nicht erwachsen zu werden, und Tag für Tag haben wir es mit intelligenten und interessanten Menschen zu tun, wie z. B. den Mitarbeitern hier bei Trilobyte. Jeder, der einen Job in dieser Branche hat, sollte dafür sehr dankbar sein.

***PC Games:** Es ist durchaus möglich, daß 11th Hour das letzte Spiel sein wird, daß Trilobyte für Virgin entwickelt. Werdet ihr in Zukunft getrennte Wege gehen?*

Scott: Ich hoffe nicht. Wenn Trilobyte beginnt, unter eigenem Label zu produzieren, brauchen sie immer noch einen Distributor. Ich hoffe, daß Virgin ein ähnliches Abkommen treffen kann wie wir es mit Westwood haben. Sie produzieren - wir vertreiben.

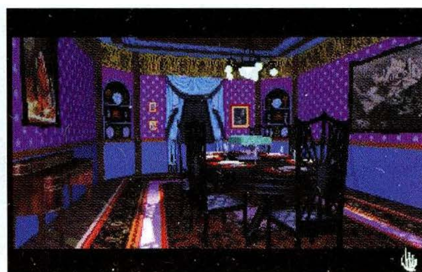
***PC Games:** Stimmt es, daß bald eine Heirat ins Haus steht? Das kann ja wohl nur jemand aus der Spielebranche sein.*

Scott: So ist es. Heather Barclay dürfte vielen PC-Spielern ein Begriff sein. Sie ist eine der wenigen Programmiererinnen in der Branche. Sie arbeitete für LucasArts, Origin und jetzt für Virgin. Heather war es auch, die mich zu Origin brachte.

***PC Games:** Dann wünschen wir schon mal im voraus alles Gute.*

Scott: Vielen Dank.





11th Guest kann wieder mit ausgezeichneten Grafiken aufwarten; wurde diesmal aber auch an das Spiel gedacht?

Im folgenden Gespräch mit fünf Mitarbeiterinnen von Virgin Entertainment habe ich versucht, dem Kern dieses Problems etwas näher zu kommen. Die Ergebnisse waren überraschend.

PC Games: Welche Voraussetzungen muß ein Spiel erfüllen, um weibliche Gamer anzusprechen?

EM Stalk (Producer): Wir müssen von den Actionspielen wegkommen. Spiele wie Lion King, die im Tierreich angesiedelt sind, sind beispielsweise geschlechtsneutral.

Carol Berry (Producer): Du scherzt wohl. Heather und Dich kann man doch ständig mit Pistolen und Kanonen bewaffnet durch digitale Dungeons rennen sehen.

Computerspiele sind die Domäne männlicher Spieler. Selbst die kollektive Brainpower aller PC-Softwarehersteller kann nicht mehr als 5% weibliche Spieler für dieses Hobby begeistern. Woran liegt das? Sind die Spiele zu brutal oder zu zahm, zu komplex oder zu einfach, um das brachliegende Marktsegment "weiblicher Gamer" in ihren Bann zu ziehen?



Frauen und Computerspiele. Viele behaupten, hier würden zwei Welten aufeinandertreffen, doch diese Damen beweisen genau das Gegenteil. Warum begeistern sich aber so wenig Frauen für die Computerwelt?

EM Stalk: Vielleicht sind wir die rühmliche Ausnahme.

Elisabeth Olson (PR-Manager): Ab und zu muß man mal den Frust rauslassen und einem Computergegner kräftig in den Hintern treten. Ich spiele auch gern mal eine Runde Mortal Kombat.

PC Games: Das würde bedeuten, daß Frauen denselben Geschmack wie Männer haben?

Heather Barclay (Designer): Bestimmte Genres gefallen beiden Geschlechtern. Sportspiele sind hauptsächlich für Männer gemacht. Abenteuerspiele sind für beide Gruppen.

PC Games: Beispiel King´s Quest: The Perils of Rosella. Ein Spiel, das von einer Frau (Roberta Williams) entwickelt wurde und eine weibliche Hauptrolle hatte. Trotzdem wurde das Produkt fast nur von Männern gekauft.

Carol Berry: Die Frauen, die heute Spiele entwickeln, sind so mit den Methoden der Industrie vertraut, daß sie automatisch den herkömmlichen Regeln folgen.

Heather Barclay: Das sehe ich auch so. Übrigens glaube ich, daß Action Games eine Menge Spaß machen können, wenn nichts gekillt wird. Als Kind habe ich massenweise 25 Cent-Stücke in Arcade-Spiele wie Pac Man oder Centipede gesteckt. Da ging´s auch heiß her, nur Gewalt gab es halt keine.

PC Games: Warum nehmen die Hersteller nicht einfach das Risiko auf sich und sagen: `OK, wir machen jetzt ein Spiel speziell für Frauen und stehen auch dazu'?

EM Stalk: Das wäre finanzieller Selbstmord. Im Konsolenbereich hat man mal ein "Barbie"-Spiel veröffentlicht. Das Ding war ein monumentaler Stinker. Wir müssen uns darauf konzentrieren, Produkte zu entwickeln, die für alle Geschlechter attraktiv sind.

Conny Thompson (Producer): Nochmal: Die Disney-Lizenzen oder Cool Spot sind dafür die richtigen Kandidaten. Eigentlich haben wir hier mehr geschlechtsneutrale Programme als die meisten anderen Firmen.

Carol Berry: Wer sagt denn überhaupt, daß die Mädchen, die Spiele nicht spielen, nur weil sie sie nicht kaufen. Nur weil der Bruder oder Vater lieber in den Softwareladen gehen, heißt das doch nicht, daß das Spiel nicht von der ganzen Familie gespielt wird. Soft-

Virgin-Mitarbeiterinnen im Interview

Barbie im Du

wareläden sprechen halt mal keine weiblichen Kunden an.

PC Games: Glaubt Ihr, daß Spiele mit bekannten Schauspielern, wie z. B. Demolition Man oder Wing Commander 3, die Antwort sind?

Heather Barkley: Dieselben Frauen, die sich einen Film mit ihrem Lieblingsschauspieler ansehen, werden sich sicher auch von dem Spiel angezogen fühlen. Jemand wie Kirk Cameron in The Horde könnte insbesondere die Teenager begeistern.

EM Stalk: Für mich ist ein Spielcharakter ein Spielcharakter, egal ob es eine Pixelfigur oder Sylvester Stallone ist. (An dieser Stelle bricht eine heftige Diskussion darüber aus, wen man gerne in einem Spiel sehen würde. Jean Claude van Damme und Harry Conick Jr. scheinen allen zu gefallen.)

PC Games: Gibt es ein bestimmtes Genre, das Frauen bevorzugen?

Heather Barkley: Ich glaube Abenteuer und Rätselspiele. Game Shows, Puzzles usw. werden von Frauen am meisten gespielt.

EM Stalk: Ich glaube, je näher wir zur echten Interaktivität und Virtual Reality kommen, desto mehr werden Frauen sich zu Gamern entwickeln. In einer solchen Welt kann man zusammenarbeiten und kooperativ sein, anstatt sich, wie es jetzt der Fall ist, immer nur feindlich gegenüberzustehen. Multiplayer-Spiele laufen doch so gut wie immer gegeneinander, selten miteinander.

Carol Berry: Puzzles und Abenteuer mit 1A-Animation.

Conny Thompson: Spiele, die einen richtig reinziehen, wie XXXX. Wenn ich mich als Teil des Spiels sehe, dann ist es genau das Erlebnis, nach dem ich suche. Dabei ist mir das Genre absolut egal. Das geht aber nur auf dem Computer. Bei Konsolenspielen erinnern mich die Grafiken sofort daran, daß ich "nur" ein Spiel spiele.

PC Games: Vielen Dank!



Das Thema „Frauen und Computerspiele" ist immer wieder interessant. Bei der sich entwickelnden Diskussionen wurden ein paar ganz wichtige Punkte angesprochen.

Vor dem Interview baten wir alle fünf Damen, die folgenden Spiele in der Reihenfolge 1 bis 3 zu bewerten. XXXX - ein Action Shooter, King´s Quest VI - Abenteuer und Civilization - eine Kriegs- und Wirtschaftssimulation. Hier sind die Antworten:

H.B.: **1.** XXXX, **2.** King´s Quest, **3.** Habe nie Civilization gespielt.

E. S.: **1.** Civilization, **2.** King´s Quest, **3.** XXXX. Ich mag alle drei. XXXX verursacht bei mir allerdings Schwindelanfälle.

C. B.: **1.** King´s Quest, **2.** XXXX, **3.** Habe nie Civilization gespielt.

E. O.: **1.** King´s Quest, **2.** XXXX, **3.** Ich bin nicht organisiert genug, um Civ zu spielen.

C. T.: **1.** XXXX rules, **2.** Civilization bis drei Uhr morgens. **3.** Habe nie King´s Quest gespielt.

P.S.: Ihre Meinung ist uns genauso wichtig wie die der Designerinnen. Wenn Sie also zu diesem Thema etwas beizutragen haben, dann schreiben Sie uns bitte....

ngeon

Armored Fist

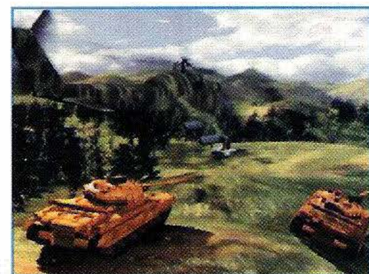
Upside Down!

Mit Comanche landete der relativ kleine Softwarehersteller NovaLogic einen Superhit. Allein in Europa wurden über 200.000 Stück der Action-Helicoptersimulation verkauft. Für den Nachfolger Armored Fist wechseln die 3D-Akrobaten die Fronten und fahren noch schwerere Geschütze auf: Diesmal rollen Sie mit 70 Tonnen Stahl durch das Voxel-Land!

Vor knapp zwei Jahren stellte ein revolutionäres Grafiksystem die PC-Spielewelt auf den Kopf. Voxel Space hieß die Waffe, mit der NovaLogic den übrigen Flugsim-Herstellern den Kampf ansagte. Mit Erfolg! Die beeindruckenden 3D-Schluchten, die es bei Comanche zu bestaunen gab, überzeugten durchwegs, und das Spiel wurde zum Top-Seller. Nachdem der Markt mit den obligatorischen Missionsdisketten und einer CD-ROM-Version gesättigt wurde, wirft jetzt endlich auch der langersehnte Nachfolger seine Schatten voraus. Einem erlauchten Kreis von Fachjournalisten wurde schon vor der Premiere auf der Londoner ECTS die Ehre zuteil, erste Fahrversuche mit der neuen Panzersimulation zu unternehmen. Dabei hat sich selbstverständlich auch ein Redakteur der PC Games auf den Fahrersitz gezwängt. Lesen Sie im folgenden die Auflistung der relevanten Daten von NovaLogics kommendem Highlight.

Mit geballter Faust!

In den letzten Jahren war es am PC-Markt in Sachen Panzersimulationen merkwürdig ruhig. Die Veteranen unter Ih-



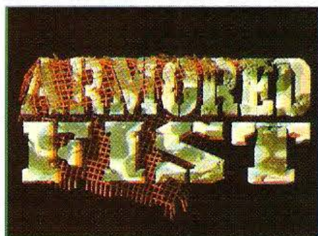
Eine Szene aus dem Intro der Diskettenversion. Qualitativ ebenbürtig, unterscheidet sie sich nur durch die Länge von der CD-ROM.







nen erinnern sich vielleicht noch dunkel an M1 Tank Platoon, eines der wenigen gelungenen Spiele zu diesem Thema. Doch das Erscheinungsdatum dieses Titels liegt nun schon mehr als vier Jahre zurück; von State of the Art kann da natürlich keine Rede mehr sein.
NovaLogic stößt mit Armored Fist also in eine Marktlücke vor. Dabei machen die Voxelmänner aus Kalifornien natürlich keine halben Sachen. Schon der Auftakt ist ein grafisches Feuerwerk. Unglaublich realistische, perfekt 3D-gerenderte Panzeranimationen (bei der CD-ROM-Version fast fünf Minuten) machen während des Intros Appetit auf mehr. Selbst die Disketten-Version wird knapp eine Minute dieser Grafikleckerbissen bereithalten. Ähnliche Animationen werden dann auch sporadisch zwi-

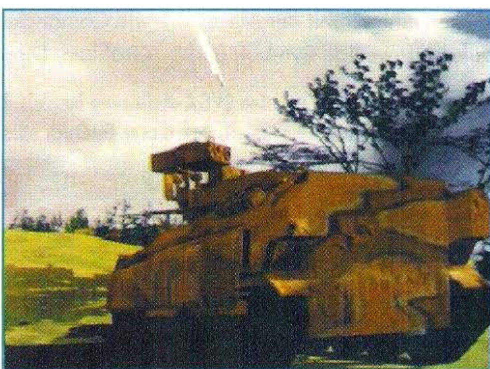


schen den einzelnen Missionen gezeigt. Das Spiel selbst präsentiert sich im verbesserten Voxel-Gewand, doch dazu später mehr.

Action & Strategie

Anders als bei Comanche kommt bei Armored Fist auch der Strategieanteil nicht zu kurz. Vielen waren die „Flieg-los-und-schieß-auf-alles,-was-sich-bewegt!"-Missionen ein Dorn im Auge. Doch während man bei Comanche höchstens auf die Waffen seines Wingman zurückgreifen oder die Artillerie zu Hilfe rufen konnte, bietet Armored Fist hier noch mehr. Das CCV (Command Control Vehicle) ist einer der Hauptunterschiede zwischen den beiden Spielen. Diese grafische Oberfläche dient für tak-





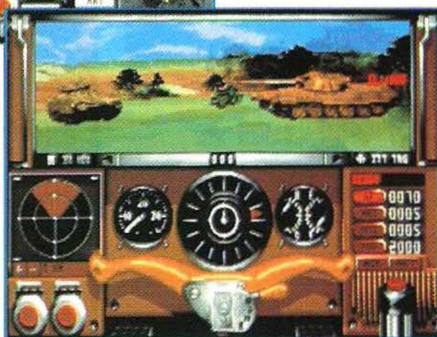




Für die phantastischen Animationen wurde im Hause NovaLogic gewaltiger Aufwand betrieben. Man besuchte zahlreiche Armeestützpunkte und sah sich alle Objekte, die ins Spiel integriert werden sollten, aus nächster Nähe an!



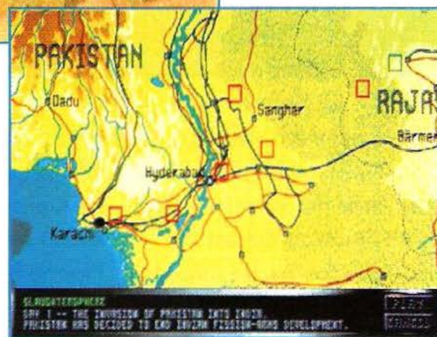
Die Voxel Space-Grafik wurde noch weiter verbessert, um einen noch plastischeren Effekt zu erzielen. Alle Achtung, NovaLogic, damit habt Ihr wieder einen gewaltigen Vorsprung vor der Konkurrenz.



Besitzt man einen schnellen Rechner, also mindestens einen 486DX2/66, so kann man das Spiel Full-Screen ablaufen lassen; sonst muß man sich mit einem Ausschnitt begnügen (rechts).



Hier sehen Sie ein Satellitenbild einer Kompanie. Auf diese Weise behalten Sie ständig die eigenen und feindlichen Truppen im Überblick.



Horror-Vision: Pakistan greift Indien an und zerstört alle Kernkraftwerke, die atomwaffenfähiges Material herstellen können. Den Ausgang können Sie mitentscheiden!

tische Spielzüge. Auf einer Karte werden sämtliche Truppen und Ziele dargestellt. Der Spieler hat die Möglichkeit, jeder seiner Einheiten konkrete Befehle zu erteilen und kann obendrein die Kontrolle über jeden einzelnen Panzer, egal ob Freund oder Feind, übernehmen. Mit einem Mausklick auf das Fahrzeug wird dieses markiert, und nach dem Verlassen des CCVs befinden Sie sich auf dem Kommandantenplatz des gewählten Gefährts. Im Gegensatz zu Comanche wurden diesmal zur Steuerung eine ganze Reihe von Tastaturbelegungen benötigt. Aber obwohl jeder Panzer natürlich sein eigenes „Cockpit" besitzt, findet man sich schon bald in den einzelnen Typen zurecht. Ein weiterer großer Vorteil ist der eingebaute Szenario-Editor. Mit diesem Werkzeug bekommt der Spieler die Möglichkeit, unzählige Missionen selbst zu basteln oder die mitgelieferten zu editieren. Sie klicken einfach mit der Maus auf das jeweilige Symbol, und schon können Sie Panzer, Bunker, Minen und sogar Bäume positionieren. Die Endversion wird an die 40 fertige Missionen beinhalten, einige davon werden dem Editor verschlossen bleiben. Damit will man erreichen, daß manche Szenarien eine größere Herausforderung für den Spieler bleiben.

Die Grafikstory

Armored Fist benutzt, genauso wie Comanche, Voxel Space-Grafiken. Dieses von NovaLogic patentierte Animationssystem ermöglicht es, räumliche Landschaften mit atemberaubender Geschwindigkeit auf dem Bildschirm darzustellen, da diese Technik mit bis zu einer Million ausgeführten Befehlen pro Sekunde um das 500fache schneller ist als beispielsweise die Polygongrafik. Tragischerweise wurde mit den Entwicklungsarbeiten zu Armored Fist schon vor fast vier Jahren begonnen. Damals war das Voxel Space-Animationssystem aber noch gar nicht

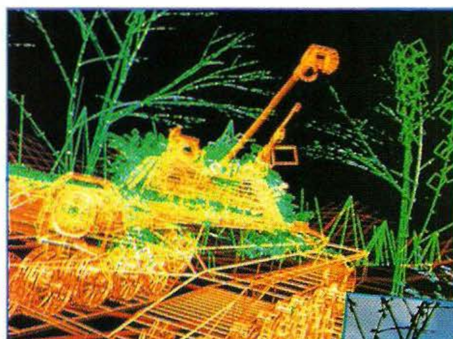
Auf den ersten Blick ist man versucht zu glauben, daß es sich um eine SVGA-Auflösung handelt. Ist es aber nicht! Die Jungs von NovaLogic haben nur ihre Hausaufgaben gemacht und so geschickt mit Licht und Schatten gespielt, daß dieser Eindruck entsteht.





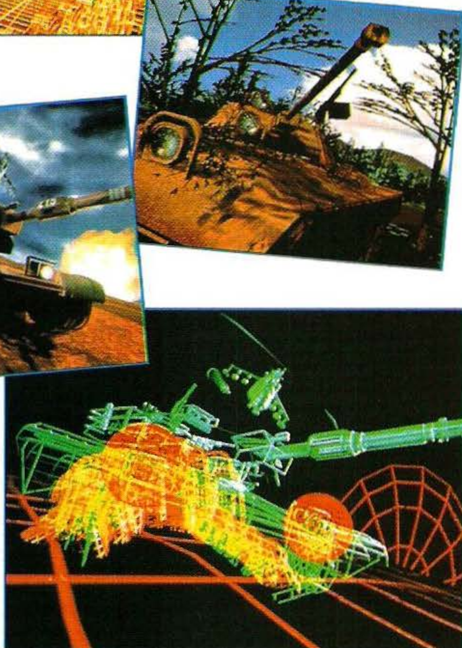




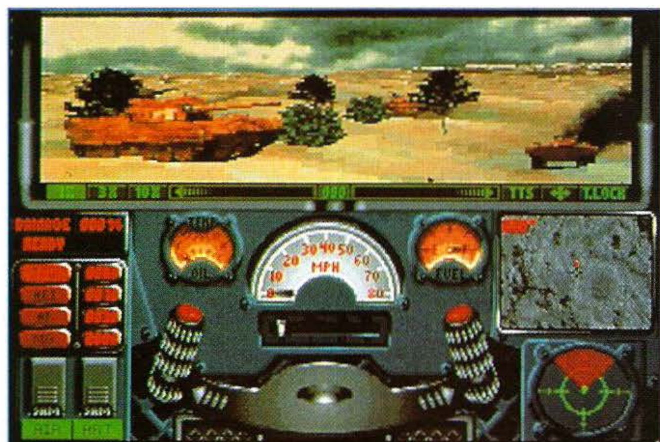


Der Panzer wird vektoral geplottet und auf ein XYZ-Koordinatensystem übertragen. Im Hue Backgrounding-Verfahren wird das Drahtgittermodell dann zum ausgefüllten Körper. Die Konturen werden...

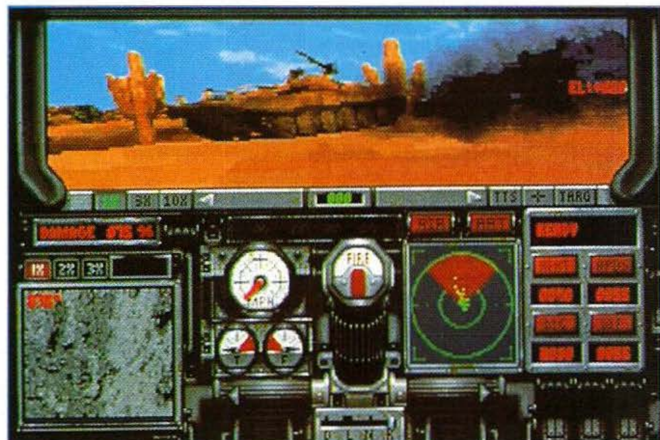




...ausgefüllt und die verwendeten Farben definiert. Spatial Lighting und XYZ Proofing sorgen dann für Licht und Schatten.



Das Cockpit des Panzers ist längst nicht so kompliziert wie das eines Hi-Tech-Kampfjets - zumindest im Spiel. Mit wenigen Knopfdrücken lassen sich bei Armored Fist Panzer in die gewünschte Richtung steuern und Sabot-Geschosse abfeuern.



Auch im Spiel kann man sich das Satellitenbild zu Gemüte führen (links unten im Bild). Etwas unrealistisch, aber sonst wäre das Spiel vielleicht ein wenig langweilig.

entwickelt, deshalb beruhten die Grafiken der ersten Versionen auf herkömmlichen Polygonen. Als Kyle Freeman und David Seeholzer die Voxel-Technik fertiggestellt hatten, waren sich alle Designer darüber einig, daß man damit das Grafiksystem der Zukunft zur Verfügung hatte. Schweren Herzens mußte also der Hauptteil des bisherigen Programms verworfen werden, um Armored Fist mit der aktuellen Voxel-Grafik auszustatten. Dieser Umstand erklärt auch den etwas älteren Missionsaufbau des Spiels: Die Original-Storyline beruht auf dem vergangenen Zwist zwischen der NATO und dem Warschauer Pakt.... Ironie oder nicht, die Fertigstellung dieses Spiels dauerte jedenfalls länger als ein Wandel der gesamten Welt.

Um der Kritik gegen das kriegerische Szenario vorzubeugen, wird die deutsche Endversion auf einer leicht abgeänderten Story basieren. Stichwort: Operation White Lightning! Geplant ist, Armored Fist im Licht eines Übungssimulators erscheinen zulassen. Jegliche Aggression ist also nur zu Übungszwecken und soll rein gar nichts mit der Realität zu tun haben.

Warten wir's ab!

Wie anfangs schon erwähnt, versicherte James Lamorticelli, Director of Marketing bei NovaLogic, daß sowohl CD-ROM als auch Disketten-Version von Armored Fist definitiv zur Herbst ECTS im September auf den Markt kommen werden. Belassen wir es also bei diesen Daten und warten gespannt auf das ausführliche Review in der nächsten Ausgabe.

Thomas Brenner ■

Daten und Fakten

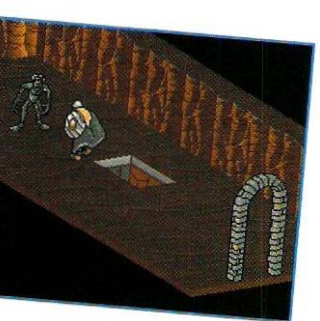
Armored Fist

Kategorie: Panzersimulation
Hersteller: NovaLogic
Erscheinungstermin: September '94
Autoren: John Butrovich, Kyle Freeman, David Seeholzer
Hardware: ab 386SX aufwärts
RAM: 4 MByte benötigt
Grafik: Standard-VGA, 256 Farben, Voxel Space
Sound: AdLib, SoundBlaster, Roland MT-32 (im SmartMIDI- Modus, d.h. keine MPU 401-kompatiblen Karten werden unterstützt)
Harddisk: ca. 8 MByte (Disketten-Version)
Sprache: deutsch
Steuerung: Joystick, Thrustmaster, Maus, Tastatur
Herstellerempfehlung: min. 486/33 mit 8 MByte RAM oder besser, SoundBlaster und Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk.

Heimdall 2

Götterdämmerung

Irgendwo zwischen Lost Vikings und Ultima VIII ist das neue Core Design-Rollenspiel angesiedelt - die Zielgruppe dafür muß allerdings erst noch gefunden werden.



Magere Grafik und kaum Sound: Heimdall 1 ist hoffnungslos veraltet.



Das Kampfsystem von Heimdall 1 hält sich an traditionelle Rollenspiele.

Der Name Heimdall 2 läßt vermuten, daß es irgendwann einmal einen Vorgänger gegeben haben muß. Tatsächlich veröffentlichte der Hersteller bereits 1992 das erste Heimdall. Weil das Spiel damals keiner haben wollte, schnürten die Engländer einfach eine „Limited Edition", so daß Sie jetzt zwei schlechte Rollenspiele zum Preis von einem bekommen. Wenn Sie sich die leidlich interessante Vorgeschichte durchgelesen haben, geht´s gleich in medias res. Sie kontrollieren zwei fix und fertig generierte Figuren, nämlich Titelstar Heimdall und das Wikinger-Weib Ursha, die den Tyrannen Loki bei seinen gar fürchterlichen Plänen stoppen müssen. Vier Amulette gilt es in der Inselwelt zu finden, die natürlich gut getarnt an streng bewachten Orten auf ihre Entdeckung warten. Mit einem Schiff reisen die zwei von einem Eiland zum nächsten, sammeln Gegenstände und verkloppen Monster. Ab und zu stolpert man über neue Zaubersprüche in Form von Schriftrollen und Runen, die - richtig kombiniert - die magische Kraft erneuern oder den angeschlagenen Körper regenerieren.

Wie weiland die Wikinger wimmerten

Man muß wirklich kein Rollenspiel-Experte sein, um die offensichtlichen Schwächen von Heimdall 2 zu entlarven. Da wäre zum einen die krümelige Grafik, die vielleicht auf einem Amiga ganz schick aussieht, aber einen PC-Spieler kaum vom Hocker reißt. Wie beim Vorgänger kam die sogenannte isometrische 3D-Ansicht zum Zuge, d. h. Sie blicken von schräg oben auf die in vier Richtungen scrollende Landschaft. Kann eine der beiden Spielfiguren das Areal über einen Gang oder eine Tür verlassen, wird das nächste Bild eingeblendet. Theoretisch könnte man die zwei Wikinger per Mausklick steuern, was aber leider nur mit den Cursortasten funktioniert. Nur im Charakterbildschirm klappte es mit dem Anklicken von Icons und Gegenständen. Natürlich dürfen sich Ihre zwei Schützlinge auch mit Gastwirten, Königen und Zechbrüdern unterhalten. Dazu muß das Gegenüber einfach „angestupst" werden; leider können Sie nicht in die Dialoge eingreifen. Sollte Ihnen ein grantiger Krieger über den Weg laufen, bestücken Sie Heimdall oder Ursha mit einem Schwert und hacken solange auf den Widersacher ein, bis einer von beiden das Zeitliche gesegnet. Wahlweise dürfen Sie sich auch mit Pfeil und Bogen oder mit einer Ladung Wurfmesser zur Wehr setzen. Hört sich einfach an, ist aber aufgrund der erschreckend ungenauen Maus- und Tastatur-Bedienung von vorneherein zum Scheitern verurteilt. Heimdall 1 bietet mehr Optionen, ist jedoch grafisch und akustisch noch erheblich schlechter als der ohnehin nicht besonders attraktive Teil 2. In Zeiten von Ultima VIII, Lands of Lore oder Sternenschweif haben Staubfänger wie das Heimdall-Duo keine Chance mehr.

Petra Maueröder ■



Zaubern leicht gemacht: Alle eingesammelten Runen werden fein säuberlich aufgereiht.

Inselhopping à la Heimdall 2: Auf dieser Karte klicken Sie sich von Insel zu Insel.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
286 er	EMS
386 er	AdLib
RAM 1MB	SoundBlaster
HD 15MB	Roland
MEM 640 KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 100,-

HERSTELLER: Core Design

RANKING

Rollenspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
55%	60%	40%	42%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch

Indy Car Racing - 7 Track Pack

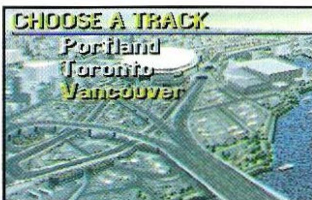
Kursgewinn

Bevor Papyrus´ Vorzeige-Rennspiel schon wieder vom Nachfolger Nascar Racing verdrängt wird, liefert der Hersteller zusätzliche Kurse nach: Ab jetzt geht's bei Indy Car Racing nicht mehr einfach nur rund, denn die Geschwindigkeits-Gurus von Papyrus halten ihr Versprechen und beglücken die bleifüßigen PC-Raser mit anspruchsvollen Zusatzstrecken.



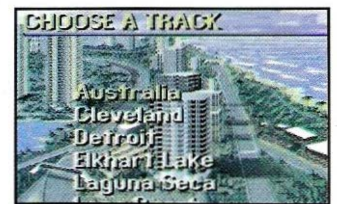
„Über sieben Stecken mußt Du fahr´n..." - die Wartezeit bis zum Erscheinen von Nascar Racing kann man sinnvoll vertreiben.

Auf der Überholspur überrundete Indy Car Racing bei seinem Erscheinen alle bisher dagewesenen Rennspiele für den PC. Detailreiche Grafik und ein unerhört realistisches Handling konnten auch so manch eingefleischten Formula One Grand Prix-Freak dazu bewegen, einen Ausflug ins Cockpit der Indy Cars zu riskieren. Meistens war die Begeisterung aber nur von kurzer Dauer. Denn die Tatsache, daß die Hälfte der acht wählbaren Strecken aus simplen Rundkursen bestand, schraubte die Motivation nicht gerade in berauschende Höhen. Wer also das „Im-Kreis-Herumgerase" satt hatte, mußte sich entweder mit den vier anderen Kursen zufrieden geben oder wieder auf das reichhaltige Streckenangebot von F1 GP zurückgreifen.



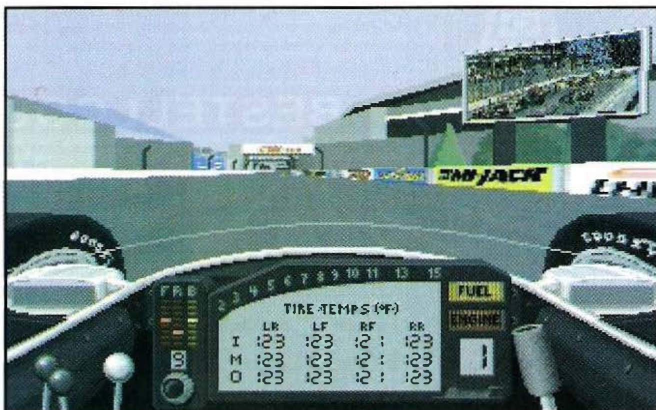
Freude am Fahren

Dieses Problem schafft Papyrus mit dem neuen Erweiterungspaket endgültig aus der Welt: Sieben neue Tracks laden nach der Installation zum Geschwindigkeitsrausch ein. Besonders die Straßenkurse mit vielen Haarnadelkurven und beängstigenden Streckenbreiten erweisen sich als sehr schweißtreibend. Aber auch das Flughafenrennen am Burke Lakefront Airport in Cleveland verlangt dem Piloten einiges ab. Dank der großzügigen Piste ist hier das Überholen zwar einfach, doch auf der Start/Ziel-Geraden erreichen die Piloten mehr Speed als ein kleines Flugzeug vor dem Start. Nichts für schwache Nerven! Für die zarteren Gemüter hat man es sich nicht nehmen lassen, wieder ein neues Rund mit auf die Disketten zu packen. Der Phoenix International Raceway stellt zwar weniger Anspruch an das fahrerische Können, dafür sorgt die mörderische Hitze der Wüste dafür, daß nur die optimal abgestimmten Fahrzeuge das Ziel erreichen.



Neben den sieben Strecken beinhalten die Erweiterungsdisketten auch das neueste Indy Car-Update. Die Version 2.05 beseitigt die bisher aufgetretenen Probleme bei der Modem-Linking-Option und bietet außerdem die Möglichkeit, Ihre aufgezeichneten Replays nachzuschneiden.

Thomas Brenner ■



Auch die Grafik wurde nochmals verbessert. In Vancouver stehen riesige Anzeigetafeln am Streckenrand.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4MB	SoundBlaster
HD 8MB	Roland
MEM 580 KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller ca. DM 40,-

HERSTELLER Papyrus/Virgin

RANKING

Rennspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
85%	78%	85%	88%

Spieleranzahl	1-2
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch

Harpoon II

Eine Seefahrt, die ist

Lange hat man auf den Nachfolger von Harpoon warten müssen. Jetzt ist er endlich da und verspricht noch viel mehr, als man eigentlich erwartet hat. Viele neue Waffensysteme, ein konfigurierbares Windowsystem und vor allem eine sehr hohe AI sollen aus Harpoon II den Star im Strategiegenre machen.

Neben The Grandest Fleet ist Harpoon II das zweite Seekriegsspiel diesen Monat. Schon Harpoon I, das vor fast drei Jahren erschienen ist, konnte voll überzeugen. Harpoon war nicht an das starre Hexagonsystem gebunden, sondern man konnte seine Schiffe beliebig über die Landkarte schicken. Fast jedes Schiff konnte und sollte einzeln gelenkt werden, um am Ende gegen den schon damals starken Computergegner zu gewinnen. Im Laufe der Zeit sind viele Erweiterungen zu Harpoon herausgekommen, darunter drei neue Szenarien, ein Editor und eine Szenario-Erweiterung, die aufbauend auf den schon erschienenen Leveln nochmals verbesserte Szenarien mit neuen Waffenplattformen und Missionen zur Verfügung stellte. Doch irgendwann war das alte System einfach überholt und ein neues, Harpoon II, mußte her.

Vielfalt

Wie auch schon der Vorgänger, glänzt Harpoon II mit einer unwahrscheinlich großen Menge an verschiedenen Waffensystemen. Jedes Schiff und jedes Flugzeug beruht dabei auf realen Daten. Schon deshalb lohnt sich Harpoon II für jeden Strategiefreak. Um die Menge an Daten, die in Harpoon II verwendet wurden, zusammenzutragen, bräuchte man auf jeden Fall mehrere Monate. Das ganze Spiel wurde objektorientiert in C++ programmiert, um mit Erweiterungsdisketten sowohl die Landkarten wie auch die Waffensysteme problemlos aufstocken bzw. updaten zu können. Ein weiterer Vorteil der objektorientierten Programmierung ist die hohe Intelligenz des Systems. Der Computer registriert z.B., daß bestimmte Schiffe in Notlagen auch den Treibstoff ihrer Helikopter verwenden können.

Erweiterungen und Verbesserungen

Weitere Verbesserungen des ursprünglichen Spiels sind, daß jetzt jedes Flugzeug vollständig individuell beladen werden kann und man nicht mehr auf die vorgegebenen Standardkombinationen zurückgreifen muß. Desweiteren sind endlich Luftbetankungen möglich, so daß man auch Bomberformationen über den halben Atlantik zu einem Angriff schicken kann. U-Boote können jetzt nicht mehr während des gesamten Spieles gesteuert werden, sondern werden im aufgetauchten Zustand mit Befehlen versehen, welche sie dann selbständig ausführen. Höchstens mit einem Sonar-Ping können sie noch zum Auftauchen aufgefordert werden.
Neu ist auch, daß sämtliche Karten jetzt als Vektordateien vorliegen, sodaß zusammen mit zukünftigen Battlesets eine vollständige Weltkugel entstehen wird, die man dann beliebig zoomen kann.

Up to Date

Harpoon II verwendet dabei Techniken, die sich wirklich nicht verstecken müssen. Neben der schon angesprochenen professionellen Oberfläche werden bei Raketenabschüssen und Treffern kleine Videos eingeblendet, die stark an die von Windows her bekannten AVI-Files erinnern. Natürlich dürfen auch Soundeffekte bei allen wichtigen Ereignissen nicht fehlen. Für Puristen besteht natürlich die Möglichkeit, sowohl Videos wie





Die Zahl der Waffensysteme ist unglaublich. Beinahe jedes existierende Kriegsschiff dieser Erde hat seinen Platz in Har-poon II gefunden.



Taktischer Unterricht ist hier schwer vonnöten. Ein Einsteiger kann sonst leicht den Überblick verlieren.

Das Window-Interface

Die auffälligste Neuerung am neuen Harpoon ist sicherlich das User-Interface. Frei nach dem Vorbild Windows wurde ein vollkommen neues Interface entworfen, in dem Sie sich, wenn Sie Windows kennen, sofort zurechtfinden werden. Alle Fenster können frei auf dem Bildschirm plaziert, in der Größe verändert und auf Wunsch auch auf Icongröße verkleinert werden. Dazu kommt noch die Möglichkeit, die entsprechende Grafikkarte vorausgesetzt, das Spiel in 800x600, 1024x768 oder 1276x1024 Pixel-Modus zu spielen; ein absolutes Novum auf dem Spielesektor.

lustig ...



Vektorgrafiken in phantastischen Auflösungen zeigen die Standpunkte Ihrer Truppen an.

auch Soundeffekte auszuschalten.

Lars Geiger ■

Statement



Harpoon II kann sich ohne Probleme das realistischste See-Strategiespiel aller Zeiten nennen. Fast jedes Waffensystem, das auf dieser Erde eingesetzt wird, kann auch in Harpoon II gefunden werden. Doch bei so viel Realitätsnähe wird natürlich auch viel vom Spieler verlangt. Wenn Sie ein Spiel suchen, das Sie nach ein paar Stunden beherrschen, sollten Sie auf keinen Fall bei Harpoon II zugreifen. Selbst in der Anleitung wird von Wochen gesprochen, bis Sie sich vollkommen mit Harpoon II auskennen werden. Gut aufgebaute Tutorialmissionen erleichtern zwar den Einstieg, sind am Anfang aber doch ziemlich demotivierend. Ich empfehle Harpoon II nur absoluten, 100%igen Strategiepuristen, die an der Realitätsnähe von Harpoon II garantiert ihre helle Freude haben werden. Alle anderen Gelegenheits-Seemänner sollten sich lieber an The Grandest Fleet halten.

SPECS & TECS

	EGA	Tastatur	●
	VGA	Maus	
●	SVGA	Joystick	●
	386 er	EMS	
	486 er	AdLib	●
	RAM 4MB	SoundBlaster	●
	HD 8MB	Roland	
	MEM 600KB	General Midi	

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Krisalis

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch

Alien Legacy

Wiederholungstäter

Und wieder unterbrechen wir diese herzzerreißende Szene für eine wichtige Mitteilung: Die Bevölkerung der Erde wird soeben ausgelöscht - sollten Sie Fahrkarten für die einzige Arche Noah benötigen, wenden Sie sich bitte vertrauensvoll an Dynamix...

Zynisch könnte man sagen: Wenn Sie die Hintergrundstory zu Alien Legacy interessiert, schlagen Sie einfach die PC Games Ausgabe 9/94 auf und lesen den Test zu Outpost. Die Ausgangssituation ist nämlich fast identisch: Die Menschheit wird im Jahre 2043 von übergeschnappten Außerirdischen, den Centauriern, angegriffen, die bereits mit dem Erstschlag mehrere Millionen Sudanesen töten. Durch den Einsatz biologischer Waffen werden ganze Völker eliminiert. Die Vereinten Nationen chartern daraufhin das Raumschiff UNS Calypso und evakuieren auf diese Weise 2000 menschliche Flüchtlinge. Die Passagiere werden in Tiefschlaf versetzt und sukzessive wieder zum Leben erweckt, sobald genügend Wohnraum auf dem Zielplaneten zur Verfügung steht. Sie erhalten das Kommando über die Calypso und sind nun für das Überleben der Truppe verantwortlich. Die Erforschung fremder Gestirne, der Bau von Kolonien und die Suche nach Rohstoffen gehören dabei zu Ihren vordringlichsten Aufgaben. Gegebenenfalls werden die neu gegründeten Filialen auch von Naturkatastrophen überrascht oder einige Rebellen zetteln eine Verschwörung an. Wie gesagt: Outpost und Alien Legacy liegen thematisch sehr eng beieinander.



Fünf Berater stehen Ihnen zur Seite und geben nützliche Empfehlungen.

Die Siedler

Beim Start eines neuen Spiels landen Sie sofort auf der Brücke der Calypso, die dem Raumschiff Enterprise zum Verwechseln ähnlich sieht - man hat ständig das Gefühl, daß Spitzohr Mr. Spock jeden Moment aus einer der Türen tritt. Auf verschiedene Terminals verteilt bearbeiten Ihre Untergebenen unermüdlich die Tastaturen und melden sich gelegentlich per Signallämpchen zu Wort. Nachdem jeder der fünf Berater sein Sprüchlein aufgesagt hat, dürfen Sie Ihre erste Heldentat vollbringen: In ein Raumschiff verladen Sie 20 Fabrikroboter und schicken das Ganze auf die Planetenoberfläche. Dort entsteht im Hand-umdrehen eine bescheidene Kolonie mit einem kleinen Wohnviertel. Endlich können Sie die ersten Menschlein ansiedeln; gleichzeitig sollte man eine Tagesration Erze und Energie beifügen, damit die neuen Bürger Fabriken, Kraftwerke und Laboratorien aufstellen können. Um den laufenden Rohstoffbedarf zu decken, entsendet man kleine Raumschiffe auf das in Planquadrate unterteilte Gestirn. Vorher können Sie das Gelände mit einem Scanner nach Bodenschätzen untersuchen. Wenn der Laderaum bis zum Bersten gefüllt ist, geht´s zurück zur Basis, wo das Material umgehend auf die einzelnen Produktionsstätten ver-

Sammeltrieb

Bodenschätze, Energie und wissenschaftliche Funde (z. B. Platinen, Chemikalien, Pflanzensamen usw.) werden mit kleinen Raumschiffen direkt auf der Planetenoberfläche eingesammelt. Mit drei Pfeil-Icons - links, rechts und vorwärts - lenken Sie den Gleiter über fraktale Gebirgszüge, Meere und Eiswüsten. Taucht ein interessantes Objekt auf, wird es per Mausklick automatisch verladen. Im Laufe der Zeit verdoppelt sich die Kapazität Ihrer Transporter und die Tanks fassen noch mehr Treibstoff. Dadurch erhöht sich u. a. die Reichweite und ermöglicht erst die Analyse von entfernteren Himmelskörpern. Unbekanntes Terrain scant man mit einer Art Radar, wobei Sie genau festlegen können, welche Güter gesucht werden sollen.





Die Brücke der UNS Calypso bekommt man nur zu Beginn öfter zu sehen.

teilt wird. Haben wir eigentlich schon erwähnt, daß Alien Legacy und Outpost viele Gemeinsamkeiten aufweisen?

Alles noch mal von vorn!

All diese Manöver wiederholt man solange, bis sich die einzelnen Niederlassungen selbständig versorgen können und nicht mehr auf die Lieferungen anderer Basen angewiesen sind. Allmählich sollte man daran denken, Expeditionsraumschiffe in andere Gebiete des Weltalls zu entsenden. Von dort melden sich Ihre Ausflügler und berichten, ob es sich bereits andere Lebensformen gemütlich gemacht haben und welche Ressourcen auf Sie warten. Sieht die Sache vielversprechend aus, werden erneut Menschen und Maschinen in praktische Transporter verpackt und







Ohne Forschungsabteilung traut sich heutzutage wohl kein Strategiespiel mehr auf den Markt.

Angriff der Killertomaten

Da staunt der Fachmann, und der Laie wundert sich: Täuschend echt wirkende Außerirdische (Kraken) beobachten argwöhnisch unser Raumschiff, das sich seinen Weg durch das unwegsame Gelände bahnt. Nach einem Hilferuf der dortigen Bevölkerung besteigt man seinen fliegenden Untersatz und sucht die Gegend nach diesen seltsamen Gestalten ab. Erscheinen die possierlichen Tierchen im Cockpitfenster, bugsiert man das Fadenkreuz in dessen Nähe und betätigt die rechte Maustaste. Wenn der Sektor von dem Ungeziefer befreit ist, kehrt man zur Basis zurück.





weggebeamt. Währenddessen produzieren Ihre Fabriken noch mehr Roboter und Fahrzeuge, und die Wissenschaftler forschen in Bereichen wie Astronomie, Mathematik oder Chemie. Zusätzlich können Sie Pipelines eröffnen, die für den regelmäßigen Warenaustausch zwischen einzelnen Stationen sorgen. Sollten Sie dabei einen Fehler machen, werden Sie von Ihren Ingenieuren darauf aufmerksam gemacht. Nehmen Sie darauf keine Rücksicht, kann es durchaus passieren, daß Ihnen Ihr Cheftechniker das Mündungsrohr einer Laserpistole unter die Nase hält...

Einschalten und loslegen

Alien Legacy ist sehr schnell erlernt. Nach fünfminütigem Handbuch-Studium müßte man eigentlich mit den Grundfunktionen des Programms vertraut sein, und nach weiteren 20 Minuten schickt man mit geradezu schlafwandlerischer Sicherheit ein Raumschiff ums andere durch die unendlichen Weiten des Weltalls.

Noch dunkler als in einem Schwarzen Loch sieht es allerdings im Bereich Grafik und Sound aus. Wenn die Besatzungsmitglieder ihre Lippen bewegen, nimmt die Animations-Tragödie ihren Lauf: So stellt man sich einen Zehnjährigen vor, dem vor zwei Minuten seine erste Zahnspange angepaßt wurde. Wer glaubt, daß wenigstens die Kolonie-Ansicht besser geglückt ist, sieht sich spätestens dann getäuscht, wenn die ersten potthäßlichen Gebäude durch das Fenster scrollen. Dumpf dröhnt dazu der sorglos zusammengemixte Soundtrack aus den Boxen.



Neue Erfindungen werden in Fabriken in Massenfertigung hergestellt.

Gelegentlich bereichern dürftige Zwischensequenzen das Geschehen (unten).



Die Erfolgsformel „Dune 2 + UFO + Starlord + Outpost + noch ein paar andere Games = viel Spielspaß" ist dennoch aufgegangen: Alien Legacy sieht zwar nicht gerade überwältigend aus, schafft es aber, den Strategen mehrere Abende lang von allen anderen Freizeitbeschäftigungen abzuhalten. Daran ändert auch die lineare Story nichts: Aus dem starren Schema können Sie nur selten ausbrechen und eigene Wege gehen, während man bei den eben genannten Programmen weitgehend Narrenfreiheit genießt. Wenn das „Vermächtnis der Außeridischen" trotz seiner spielerischen Qualitäten nicht den Weg in die Charts findet, dann nur deshalb, weil die unfähigen Grafiker und Soundklempner gründlich versagt haben.

Petra Maueröder ■

Statement



Im Monat Eins nach Outpost bringt ausgerechnet die Sierra-Tochter Dynamix einen fast 100%igen Clone auf den Markt. Da fragt man sich doch: Was war zuerst da - das Ei oder das Huhn? Von der lässigen Outpost-Edelgrafik ist der DOS-Zwilling jedenfalls Lichtjahre entfernt: Gegen Balfours 3D-Studio-Orgien hat Alien Legacy mit seinen dilettantischen VGA-Betonburgen nicht den Hauch einer Chance, ganz zu schweigen vom albernen „Rohstoff-Pflücken". Keine Liebe auf den ersten Blick also, andererseits hat es das Spiel fertiggebracht, daß ich tagelang erst nachts um halb zwei meinen PC ausgeschaltet habe.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
386 er	AdLib
RAM 4MB	SoundBlaster
HD 22MB	Roland
MEM 570 KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-

HERSTELLER Dynamix

RANKING

Strategie/Action

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
45%	30%	75%	76%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch

Quotes



Nein, Sierra/Dynamix hat keinen Kooperationsvertrag mit Maxis, auch wenn man das aufgrund der beiden Neuerscheinungen Outpost und Alien Legacy meinen könnte!



Für Alien Legacy kann ich beim besten Willen keine Empfehlung aussprechen. Das Spiel hat kein einziges Element, was ich nicht schon in besserer Form bei anderen Programmen gesehen hätte.



Schaffe, schaffe, Dörfle baue! Da schon Outpost nicht so recht nach meinem Geschmack war, kann mir dieser laue Abklatsch höchstens bei Schlafstörungen behilflich sein.



Selbst Anhänger von definitionsgemäß langweiligen Wirtschaftssimulationen dürften bei Alien Legacy zeitweise das große Gähnen bekommen - ohne Kaffee unerträglich.

Break Thru!

Mauerblümchen

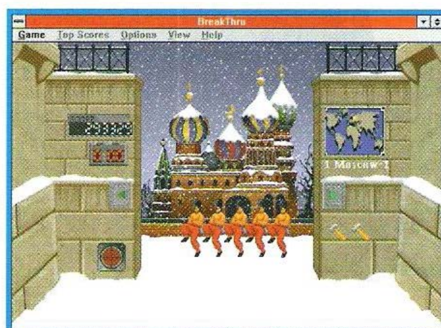
Manchen Herstellern fällt auch nichts Neues mehr ein: Wir begrüßen den x-ten Vertreter der Sparte „Denkspiel für Windows". Und, wie könnte es auch anders sein, steckt wieder einmal Tetris dahinter.

Irgendwann ist selbst das ergiebigste Spielprinzip hoffnungslos ausgebeutet. Auch Tetris hat seine besten Tage schon hinter sich - keiner der zahllosen Clones kam auch nur annähernd an das zeitlos gute Original (siehe Game Boy-Version) heran. Während sich Tetris-Erfinder Alexey Pajitnov die Zeit mit absolut überflüssigen Aquarium-Experimenten (El Fish - Sie erinnern sich?) vertreibt, stellten die Herrschaften von der Zoo Corporation flugs die Windows-Umsetzung von Break Thru! auf die Beine, das bereits 1989 in die Annalen der Softwaregeschichte einging.

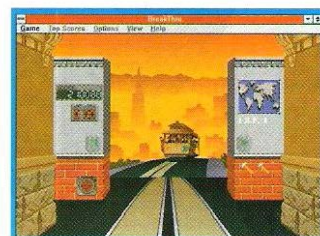
All around the world

Nach der komfortablen Installation grinst Ihnen das Mauer-Icon entgegen, für das sogar eine eigene Programmgruppe angelegt wird - ganz schön überheblich. Wer das Spiel noch nicht kennt, wird von der Anleitung getröstet: „The rules of the game are very simple". Stimmt: Break Thru zäumt das Tetris-Pferd quasi von hinten auf, sprich: das Spielfeld ist bereits bis an die Decke mit verschiedenfarbigen Quadraten gefüllt. Es gilt, alle Klötzchen abzubauen - und zwar vor Ablauf des einstellbaren Zeitlimits. Wenn mindestens zwei gleichfarbige Steine nebeneinander zu liegen kommen, kann die daraus entstehende Fläche angeklickt werden, die daraufhin auf Nimmerwiedersehen verschwindet. Alle darüberliegenden Blöcke rutschen automatisch nach (da hat wohl einer zu lange „Columns" gezockt). Um etwas Abwechslung in die Klickerei zu bringen, bereichern die obligatorischen Bomben, Raketen, Bonus-Steine usw. das Geschehen. Damit bestimmte Konstellationen das Spiel nicht völlig unlösbar machen, plumpsen auf Wunsch weitere Klötzchen von oben herab.





Berlin, London, San Francisco und Moskau sind die ersten Stationen auf Ihrer „Weltreise".

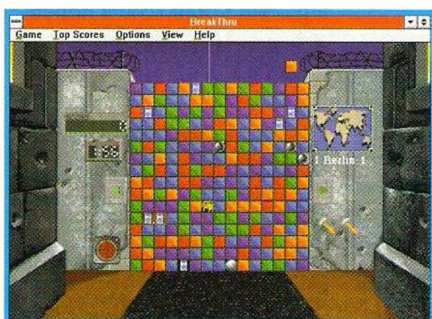




Einsam, zweisam, dreisam

Im Competitive-Modus kämpfen zwei Akteure gegeneinander; wer am Schluß den höchsten Score vorweisen kann, darf sich in der Hall of Fame verewigen. Bei der Einstellung „Cooperative" machen zwei Spieler gemeinsame Sache und bauen zusammen die Wand ab. Wurden alle 24 Levels einer Spielstufe absolviert, beginnt das Spiel von vorne. Die Begeisterung hält sich dabei in Grenzen: Spätestens nach zehn Minuten gibt man es auf, nach taktischen Gesichtspunkten vorzugehen. Wahllos setzt man seine Mausklicks und hofft, daß die Runde bald vorbei ist - um sich gleich danach beim gar nicht mal so unähnlichen Mine Sweeper der ungezügelten Sucht hinzugeben. Ob Spectrum Holobyte mit diesem possierlichen Spiel den großen Durchbruch schafft, darf ernsthaft bezweifelt werden. Der Shareware-Bereich quillt über mit Windows-Games à la Break Thru!, die schon für weniger Geld bessere Grafiken und mehr Abwechslung bieten.

Petra Maueröder



Je höher die Spielstufe, desto mehr Farben erscheinen in der Mauer.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386er	EMS
386er	AdLib
RAM 2MB	SoundBlaster
HD 6MB	Roland
MEM 580KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller ca. DM 100,-

HERSTELLER MicroProse

RANKING

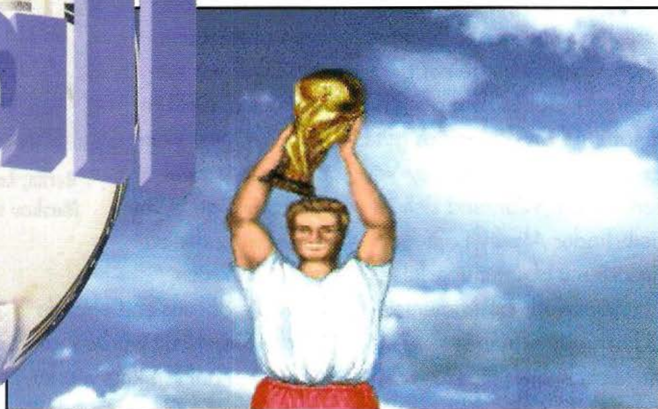
Denkspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
35%	50%	70%	35%

Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch



Terminpflege wird in Frankreich großgeschrieben: Rechtzeitig nach Weihnachten bescherte uns Infogrames das langersehnte Weihnachtsadventure Alone in the Dark 2. Nun raten Sie doch mal, was die Franzosen pünktlich nach der Fußballweltmeisterschaft abliefern?

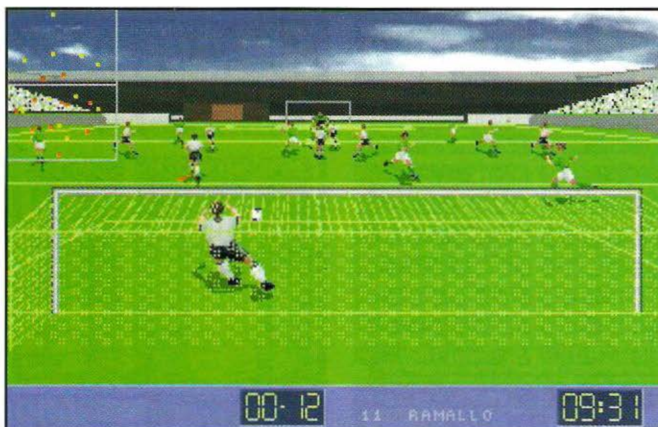


Einen Siegerpokal bekommt Infogrames für diese Leistung sicher nicht.

Planet Football

Alone on the field?

Fußballmuffel haben in diesen Tagen nichts zu lachen. Denn so langsam könnte man wirklich glauben, daß wir auf einem Fußballplaneten leben. Erst wird das Fernsehprogramm durch abendfüllende Bolzplatz-Übertragungen aus den USA verkorkst, und zu allem Überfluß offeriert auch noch der schwarze Raab(e) des bekannten deutschen Musiksenders eine Lobeshymne auf den Bun-destrainer. (An dieser Stelle gehen schöne Grüße an Böörti!) Traditionsgemäß beflügelt werden von derartigen Supersport-Ereignissen aber vor allem die Softwarehersteller. Jedes noch so unsportliche Programmierer-team möchte ein Stück vom großen WM-Kuchen abbekommen und bastelt ein Fußballspiel zusammen. Daß bei diesen Bestreben nicht nur High-End-Games das Licht der Festplattenlämpchen erblicken, ist bekannt.



Bodo, so wie wir ihn lieb(t)en. Warum unser hübscher Schlußmann allerdings im kargen Feldspielerdress agiert, bleibt fraglich.

Rote Karte!

Ausgerechnet das französische Vorzeigelabel Infogrames beschert uns den Mega-Flop des Fußballjahres ´94. Es ist verständlich, wenn der Sportspiel-Newcomer auf Anhieb keinen Straßenfeger wie FIFA Soccer zustandebringt. Aber einen rüden Tiefschlag dieses Kalibers hätte man von den sonst so gewissenhaften Franzosen dann doch nicht erwartet. Einzig beim Kopierschutz haben sich standesgemäß wieder Spezialisten ins Zeug gelegt:



Die 3D-Darstellung sieht zwar schön aus, ist aber viel zu unübersichtlich.



Infogrames, bekannt für tollen Kopierschutzspaß, läßt die garstige Unsitte von der Originaldiskette im Laufwerk wieder aufleben. Da werden die DOS-Kicker jubeln, wenn sie für jedes Spiel die Installationsdiskette aus dem Archiv nehmen müssen. Hätte es nicht auch die altbewährte Handbuchabfrage getan?

Nach dem Programmstart präsentiert sich das komplett in deutsch spielbare Planet Football trotzdem ganz manierlich. Aus einem Menü können Sie auswählen, ob Sie ein Freundschaftsspiel, ein WM-Turnier oder ein Match auf dem Trainingsplatz absolvieren möchten.

Grafikfreuden

Auf dem Platz kann man zunächst die ungewöhnliche Grafikperspektive bewundern. Infogrames´ Liebe zur dreidimensionalen Darstellung wird auch bei Planet Football deutlich spürbar. Während eines Angriffs wird das Spielfeld der Länge nach abgescrollt. Neu daran ist jedoch, daß sich die „Kamera" nicht an der Seitenlinie, sondern mitten im Geschehen befindet. Die Spieler sind gut animiert, und bei den Fallrückziehern und Kopfbällen hat wohl FIFA Soccer etwas Pate gestanden. Doch auch wenn die Grafik noch so schön und die neue Darstellung erfrischend anders wirkt, für den Spielüberblick ist sie verheerend. Da hilft auch der in verschiedenen Größen einblendbare „Radarschirm" nicht weiter. Völlig planlos flitzt man also über den Rasen, immer auf der verzweifelten Suche nach einem Anspielpartner. Erschwerend kommt hinzu, daß Planet Football nur auf langsamen Rechnern spielbar ist. Ehrlich! Auf unserem Test-Pentium bzw. einem schnellen 486er sind die Akteure so rasend schnell, daß ein vernünftiges Spiel unmöglich wird. Dessen sind sich wohl auch die Programmierer bewußt. Denn im Handbuch wird erklärt, daß die Spielgeschwindigkeit für jeden Rechnertyp fein justiert werden kann. Diese Technik hat während der Testspiele aber kläglich versagt. Was bleibt, ist ein unübersichtliches Turbo-Fußballspiel. Doch es kommt noch schlimmer!

Blinde Kuh

Das alles wäre noch zu verkraften, wenn die Kicker einigermaßen plausibel auf dem Grün agieren würden. Doch der gravierendste Fehler bei Planet Football sind eindeutig die Spieler. Die Taktik der Deutschen Mannschaft wurde wohl vom Blinde Kuh-Spiel abgeleitet. Entweder haben die Jungs nur linke Schuhe an oder der letzte Mannschaftsabend war zu feuchtfröhlich. Selbst die von Berti so heißgeliebten Standardsituationen gehen zu 99% in die Hose. Geniale Pässe, wie sie bei FIFA Soccer ganz selbstverständlich sind, bekommt man nicht einmal annähernd zustande. Alles in allem spielt sich Planet Football wie eine frühe Beta-Version, bei der zwar die Grafik-routinen fertig sind, die Spiellogik aber komplett fehlt.

Ultrarealistisch muß ein Fußballspiel für den Computer sicherlich nicht sein. Auf die Einhaltung bestimmter Richtlinien sollte dennoch nicht verzichtet werden. Beispiel gefällig? Während eines Freundschaftsspiels zwischen Deutschland und Griechenland wurden vom griechischen Team acht (!) Spieler wegen Foulspiels vom Platz gestellt. Wäre nicht mit verkürzter Matchzeit gespielt worden, hätte man am Schluß wahrscheinlich alleine gegen den Torwart gespielt!

Bei so vielen Negativpunkten hilft es auch nichts mehr, daß bei allen 30 Mannschaften die Original-Spielernamen verwendet wurden.

Sorry, Infogrames, aber für dieses Werk gibt´s von uns keine WM-Punkte.

Thomas Brenner ■









Unruhe in der deutschen Abwehr: Beim indirekten Freistoß bilden unsere Fußballcracks statt einer Mauer ein wüstes Durcheinander. Diesmal ging es aber glimpflich ab! Super, Bodo hat gehalten!



Bei der Ausstattung kann man eigentlich nicht meckern: 30 Mannschaften stehen dem Spieler zur Auswahl.



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM -MB	SoundBlaster
HD 20 MB	Roland
MEM 560 KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Infogrames



DIE COMPUTEC VERLAG POWERTIPS 10/94

PLAYERS GUIDE

Al Qadim
Teil 2, Seite 193-200

Empire Soccer
Seite 201

Ultima VIII
Teil 3, Seite 202-205

1942 - Pacific Air War
Seite 206-208



Seite 208

Alone in the Dark 2
Litil Divil
Pinball Fantaies
TFX
Zool 2

Bisher erschienen:

POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

ORIGIN

Jon Porno Rainer!

Erst einmal ein kleines Lob (wir wollen ja nicht übertreiben) an Eure Zeitschrift. Und nun die Kritik (diesmal nicht an Euch):
Wir wollen diesmal Origin (eigentlich mein liebstes Soft warehaus) etwas überbraten. Es geht darum, daß Origin seine Spiele nach dem Motto gestaltet: „Pentium recommended", und welcher Jugendliche hat schon einen Pentium oder einen DX2/66 zum Spielen daheim stehen? Es ist klar, daß die Spiele schon ein hohes Niveau haben (Grafik, Sound....), aber bei Spielen wie Strike Commander, Privateer, bei Microcosm oder Rebel Assault (nicht von Origin), die ebenfalls eine sehr gute Grafik und einen guten Sound haben, genügt ein 386/40 MHz 4 MB-Rechner doch auch. Also warum jetzt schon ein Pentium bei Origin, der erst ca. ein Jahr auf dem Markt ist? Geht es nicht auch etwas niedriger? OK, die meisten Leute haben einen 3- oder 486er, aber wenn Origin jetzt schon so anfängt, wie wird es dann in einem halben Jahr aussehen? Etwa ein PowerPC mit 150 MHz und 32 MB RAM? Und es geht noch weiter, denn der Gipfel ist, daß man für Wing Commander 3 jetzt schon einen Pentium-ähnlichen PC mit 8 MB RAM, SVGA und vielleicht noch Triple-Speed-CD-ROM benötigt. Daher unsere Frage: Welcher Jugendliche kann sich das noch leisten, wenn er nicht gerade reiche Eltern hat? Oder was meinst Du zu diesem Thema? Um Antwort wird gebeten!

Also dann bis bald:
Tim und Luke

Eine - gelinde gesagt - merkwürdige Anrede, und das Thema ist so neu nun auch wieder nicht. Aber man kann wohl nicht alles haben. Ich kann gut verstehen, daß Du bei diesem Thema etwas in Wallung gerätst, aber ich fürchte, Origin kann gut damit leben. Wenn man dort sanft anfragt, prallt man unweigerlich auf die Aussage, daß sie ihre Spiele nicht für Jugendliche produzieren. Sie versuchen, das technisch Machbare auszureizen, ohne Rücksicht auf Hardwareverluste. Und so falsch können die Jungs gar nicht liegen - ihre Verkaufszahlen geben ihnen recht. Offensichtlich sind sehr viele bereit, die Anforderungen zu erfüllen. Wer dieses Wettrüsten nicht mitmachen will, kann (oder muß) eben auf Produkte dieser Firma verzichten. Ob ich persönlich das nun gut oder schlecht finde, steht nicht zur Diskussion. Man kann Origin eben (zum Glück?) nicht zwingen, ihre Hardwareanforderungen herunterzuschrauben. Zudem ist es auch mehr als fraglich, ob es sinnvoll wäre. An dieser Stelle zu jammern oder zu loben erscheint mir als wenig sinnvoll. Eingreifen kann hier nur der Kunde, der seinen Geldbeutel für Produkte dieser Firma öffnet oder es bleiben läßt.

XXXX

Hallo PC Games!

Daß ich Euch super finde, ist klar, aber nun zum Thema:
1. Bestimmt wirst Du, oh Rainer, jetzt denken: „Nicht schon wieder dieses Thema!", aber bitte hör mir zu! Da IDs neues Spiel, nennen wir es XXXX, gerade indiziert wurde, habe ich eine Frage. Ein Freund von mir hat das Original in einem deutschen Geschäft gekauft und besitzt es immer noch. Nun, wo das Spiel indiziert wurde, weiß er nicht weiter. Einerseits will er das Spiel behalten, andererseits will er auch nicht erwischt werden (da es ja verboten ist, indizierte Spiele zu besitzen und zu spielen), wie sieht das jetzt aus?
2. Gibt es noch irgendeine Chance, im Versandhandel ein XXXX zu bekommen?
3. Gibt es eigentlich einen Nachbestellservice für frühere Ausgaben der PC Games?
4. Kann man noch den Leveleditor für XXXX bestellen?
5. Zum Thema „Down the Drain": Ich finde diese Rubrik einfach super! So wird man vor Fehlkäufen bewahrt. Auch die Versandhändler lesen wohl PC Games. Da hat ein Spiel im Monat vorher noch 79 DM gekostet, und nach „Down the Drain" nur noch 59 DM!

Tschüs, Euer treuer Leser:
Uli Witschaß

1. Nicht schon wieder dieses Thema! Wer hat eigentlich den Blödsinn aufgebracht, daß der Besitz eines indizierten Spieles strafbar ist? Wenn man volljährig ist und das Game keinen Jugendlichen

Damit wir uns ein Bild davon machen können, wie Ihnen die aktuelle Ausgabe gefallen hat, möchten wir Sie dazu auffordern, folgenden Coupon ausgefüllt an unsere Adresse zu schicken (Kennwort: Lesermeinung). Natürlich wollen wir Sie für Ihre Mühe auch angemessen entlohnen. Deshalb verlosen wir auch jeden Monat unter allen Einsendern drei Programme, deren Titel zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht feststehen.

Bitte bewerten Sie folgende Punkte der aktuellen Ausgabe (10/94) mit Schulnoten:

1. Titelgestaltung: ____
2. Heftlayout: ____
3. Textqualität: ____
4. Themenangabe: ____

Coupon auf eine Postkarte kleben oder einfach mit in den Leserbrief stecken.

zugänglich macht, hat der Gesetzgeber nichts dagegen, wenn man sich im stillen Kämmerlein seinen indizierten Freuden hingibt.
2. Da sieht es schon wesentlich trüber aus. Eigentlich dürften Erwachsene das Spiel ja noch kaufen, aber da im Versandhandel eine effektive Alterskontrolle kaum möglich ist (Papis Perso ist ja so schnell fotokopiert), nehmen die meisten Händler davon Abstand.
3. Aber natürlich. Am einfachsten ist es, das Heft schriftlich über die Anschrift der Redaktion zu bestellen. Vorkasse ist dabei unbedingt nötig, weil eine Nachnahme so viel kosten würde wie das Heft. Bitte kein Bargeld beilegen, sondern am besten einen V-Scheck (zuzüglich 3 DM für Porto und Verpackung). Leider hast Du nicht geschrieben, wie alt die gewünschten Ausgaben sind. Es können nicht mehr alle nachgeliefert werden. In Zweifelsfall zum Telefon greifen und die Nummer 0911-6427763 wählen. Dort kann man Dir sagen, ob Dein Heft noch lieferbar ist.
4. Aber natürlich. Er ist ja von der Indizierung nicht betroffen - nur mit seiner Bezeichnung wird es etwas heikel. Die Sache mit der indirekten Werbung - Du verstehst?!
5. Vielen Dank für die Blumen. Auch wenn es sich noch so schön anhört, glaube ich dennoch, daß Du meinen Einfluß ein bißchen überschätzt.

▼ LOB

Hallo Herr Rosshirt!
Seit Anfang des Jahres bin ich nun treuer Leser Eurer Zeitschrift und verschlinge ihren Inhalt mit großer Begeisterung. Was mich an der Rubrik „Leserbriefe" immer noch etwas gestört hat, ist die Tatsache, daß viele Briefe mit fast identischem Inhalt (Ich brauch ja nicht zu erwähnen, welchen Inhalt ich meine...) abgedruckt wurden, und Sie, Herr Rosshirt, fast in jeder Ausgabe dazu aufrufen mußten, doch bitte, bitte nichts mehr zu diesem Thema zu schreiben. Weiterhin fiel mir auf, daß in der Play Time, die aus dem selben Verlag stammt wie die PC Games, und bei der Sie, Herr Rosshirt, ebenfalls die Leserbriefe beantworten, doch vielfach Briefe abgedruckt wurden, deren Inhalt doch zu 90% aus Nonsens besteht, die aber durch Ihre sachlichen und trockenen Antworten noch einmal aufgewertet werden. Dieser Witz und diese Ironie fehlen mir in der PC Games doch an einigen Stellen. Nicht so hingegen in der Ausgabe vom August '94, die meiner Ansicht nach an Aufmachung und Inhalt nur schwer zu überbieten sein wird. Bei dieser Ausgabe waren die Leserbriefe (und natürlich die Antworten) wirklich ein „endless enjoyment", wobei sich mir die Frage aufdrängt, ob Ihnen eigentlich öfters solche Typen wie Manuel Sch. schreiben und warum Sie solche Briefe überhaupt abdrucken. Der einzige Grund, den ich mir vorstellen kann, ist der, auf Kosten des Schreibers wieder einen „Mordsbrüller" loszulassen, wobei ich natürlich üüüüberhaupt nichts dagegen habe, solange dies nur nicht mit meinem Brief gemacht wird.
Jetzt habe ich noch einige Fragen zu dem wohl indizierten Spiel XXXX. Mache ich mich strafbar, wenn ich als Volljähriger mir von einem Freund das Spiel kaufe oder wenn ich mir Utilities, wie z.B. Editoren für Levels und Sound, zulegen würde? Weiterhin würde ich noch gerne einige Details zu „Hell on Earth" geklärt wissen. Ihr Kollege Markus Krichel schrieb in Ausgabe 6/94, daß es sich hierbei um eine kommerzielle Version von XXXX handelt, während andere Fachzeitschriften urteilten, daß es sich dabei um den offiziellen Nachfolger handelt. Dann habe ich gelesen, das Spiel würde im Dezember herauskommen, nun las ich kürzlich, daß es schon im Oktober erscheinen würde und es keine Shareware-Version geben wird. Welche dieser Informationen stimmt denn nun? Lohnt sich der Kauf dieses Spiels, oder steht schon fest, daß es auch indiziert wird?

Mit freundlichen Grüßen und vielen Dank für Ihre Bemühungen:
Andreas Ohlberger

Vielen Dank für die überaus freundlichen Worte. Den Kalauer mit dem „Verschlingen des Inhalts" erspare ich mir lieber, da das Stichwort zu offensichtlich ausgelegt wurde. Eigentlich dachten wir bisher immer, daß unsere Leser eine sachlich-nüchterne Leserbriefecke wollen. Wie man sich doch täuschen kann. Leider kommt es immer wieder zu solchen Episteln wie dem von Manuel - so einen „Mordsbrüller" sollte ich mir entgehen lassen? Sehr ungern! Kommen wir nun also zum ernsthafteren Teil Ihres Briefes: Wenn ein Spiel auf dem Index steht, ist es nicht automatisch verboten. Der Besitz eines solchen Programmes ist NICHT strafbar. Man darf nur keine (auch keine indirekte) Werbung dafür machen, es nicht für Jugendliche zugänglich aufbewahren und dergleichen Stolpersteine. Der private (volljährige!) Anwender ist davon nur sekundär betroffen. Der Artikel zu „Hell on Earth" war möglicherweise etwas ...nennen wir es einfach „vorschnell"... formuliert. „H.o.E" wird ein eigenständiges Spiel sein, eine Shareware-Version ist nicht geplant. Ob man es als echten Nachfolger bezeichnen kann, sei auch einmal dahingestellt, da es eigentlich nichts Neues bietet, wenn man einmal von 50 neuen Leveln, einigen zusätzlichen Waffen und neuen Gegnern absieht. Das Spielprinzip wurde weder verbessert noch sonst in irgendeiner Weise geändert, was ja nicht unbedingt negativ sein muß. Die Information, es würde im Dezember erscheinen, war schlicht und einfach falsch - nur wer nicht arbeitet, macht keine Fehler - es kommt im Oktober. Ob sich der Kauf lohnt, sollte jeder für sich selbst entscheiden. Es liegt allerdings die Vermutung nahe, daß auch hier die BPS eher früher als später zuschlagen wird.

▼ TADEL

Mein lieber Leserbriefbeantworter,
Mir geht es in meinem Schreiben gar nicht darum, Ihre Zeitschrift nun über alles zu loben oder zu verdammen. Stattdessen würde ich Sie gerne auf eine gewisse Ambivalenz Ihres Schreibstils hinweisen, der in der Ausgabe 7/94 in einem besonders krassen Mißverhältnis zu Ihrem eigenen erhobenen (moralischen) Zeigefinger steht. Auf Seite 51 zensierten Sie zu Recht einige Stellen in verschiedenen Leserbriefen, die teils beleidigende Passagen enthalten und so auch nicht mehr durch das Recht auf freie Meinung gedeckt sein dürften. Hier erheben Sie mit meinem vollen Einverständnis den angesprochenen Zeigefinger. Als ich dann aber Ihre Antwort auf Bernds Brief (Seite 54) durchlas, mußte ich feststellen, daß es auch um Ihre eigene Charakterstärke nicht allzu gut bestellt ist. Plötzlich ist von der „Charakteramöbe" und dem „moralischen Erdferkel" Willy die Rede. Mir geht es nun nicht darum, Willy in Schutz zu nehmen, sondern vielmehr darum, Ihnen vor Augen zu führen, daß Sie Ihren eigenen moralischen Ansprüchen selbst nicht genügen. Greifen Sie sich mal an die eigene

Nase, bevor Sie das nächste Mal beleidigende Texte anderer Leser zensieren.
Einzig könnte man Ihnen zugutehalten, wie perfekt Sie es beherrschen, sich auf den jeweiligen Intellekt Ihrer Leserbriefschreiber einzustellen: mal beleidigend (vergl. oben), mal ganz vernünftig (siehe Antwort auf K. Lücke, Seite 52). Glaubhaft erscheinen läßt Sie das jedoch in meinen Augen nicht. Sollten Sie meine Kritik berechtigt finden, so hoffe ich, meinen Brief als Zeichen Ihrer Kritikbereitschaft sowie -fähigkeit demnächst in der PC Games abgedruckt zu sehen.

Mit freundlichen Grüßen:
Philipp Sauerteig

Ich kann eigentlich nur sagen bzw. schreiben, daß Sie voll und ganz rechthaben. Es hätte auch wenig Sinn, Ihre treffenden Argumente zu leugnen. Selbstverständlich bin ich auch gerne bereit, Kritik entgegenzunehmen - vor allem, wenn sie, wie in Ihrem Fall, so vorzüglich formuliert wurde. Allerdings will sich eine gewisse Betroffenheit bei mir nicht einstellen. Ich hoffe doch stark, daß ich Ihnen damit nicht zu nahe trete. Der Vorschlag, welcher uns von dem guten Willy unterbreitet wurde, ließ meine Halsschlagader in bisher unbekannten Ausmaßen anschwellen - ich bin eben auch nur ein Mensch und somit nicht frei von Fehlern. Ich kann und sollte auch dazu stehen. Wenn ich mich mit meinem Stil auf den Schreiber einstelle, ändert das nichts an der Aussage. Nicht die Form der Verpackung bestimmt den Inhalt! Sollte ich dadurch für Sie unglaubhaft werden, bedaure ich das sehr, aber ich werde damit leben müssen. Wenn nun für Sie (oder andere Leser) dieses Thema noch nicht erschöpfend genug abgehandelt wurde, bin ich gern zu weiteren Diskussionen bereit.

GEWALTFREIE ZONE

Sehr geehrter
Herr Rosshirt,
oder sollte ich lieber Rainer schreiben? Solange ich Personen nicht näher kenne, bleibe ich beim formellen „Sie", auch wenn in der PC Games meist das „Du" verwendet wird, was ja auch bewirkt, daß sich der Leser und der Redakteur mehr aneinander gebunden fühlen. Ich würde gern das Thema „Gewalt" noch einmal aufgreifen. Von einer Altersfreigabe für Computerspiele wie bei Videofilmen halte ich nicht so viel, denn was nutzt es, den Jugendlichen den Zugang durch eine Bestimmung zu verwehren? Für einen Jugendlichen mittleren Alters ist es doch eine Leichtigkeit, Mitglied in einer Videothek zu werden oder sich bei einer großen Kaufhauskette die neueste Porno-CD von Theresa Orlowski zu kaufen, wobei der Verkäufer, laut Gesetz, sich überzeugen muß, daß der Kunde die Volljährigkeit erreicht hat. Und genau dort liegt der Hase im Pfeffer. Heutzutage denkt kaum einer an die Gesetze. Die Welt heute ist eine Welt der Egoisten, man denkt nur an sich selbst und an seinen Gewinn. Auf die anderen wird keine Rücksicht genommen. Die Verrohung der Moral ist sehr weit fortgeschritten! Bilder aus dem Jugoslawienkrieg interessieren heute kaum noch jemanden, und genau darauf bauen die Softwareschmieden. Sie programmieren Ballerspiele für Leute, die sich als King fühlen, wenn sie mit ihrem Joystick durch die Gegend „reiten" und andere abknallen können. Bei diesen Leuten sitzt im Hirn nur ein Wort: „töten"! Spiele, in denen sinnlos herumgeballert wird, müssen international vom Markt verschwinden!

Mit freundlichen Grüßen:
Marco Glier

Ich habe selten so viele Verallgemeinerungen auf einem Fleck gesehen. Ich bin Mitglied in zwei Videotheken - beide verlangten zum Mitgliedsantrag einen Perso, obwohl ich zweifellos schon geraume Weile volljährig bin. In der von Ihnen zitierten Kaufhauskette konnte ich keine einzige Porno-CD finden und bei meinen Bekannten, welche Ballerspiele schätzen, bin ich sicher, daß sie nicht nur „töten" im Kopf haben. Über einen Vorteil der Indizierung gegenüber einer Altersfreigabe habe ich noch nichts erwähnt. Die Kids besorgen sich die Spiele eh von einem „Kumpel", und der erwachsene (und mündige) Kunde kann sie dafür nirgends mehr kaufen. Ballerspiele sollten „international vom Markt verschwinden"? Warum? Videos und Computerspiele, bei denen hier der Staatsanwalt gnadenlos zugeschlagen hat, sind z.B. in Holland frei verkäuflich (ab 16). Muß ich mich nun fürchten, wenn mir in einer dunklen Straße ein Holländer begegnet?

VORSCHLÄGE

Hello Rainer!
Die PC Games ist mit Abstand die beste Zeitschrift, die man sich denken kann. Aber bevor ich mich hier zu Tode schleime, habe ich noch ein paar Fragen:
1. Ich verstehe nicht, warum in manchen Ausgaben so viele Leserbriefe so aggressiv geschrieben wurden. Der eine lästert über Willy, der andere will über den guten Geschmack (XXXX) streiten. Hoffentlich schreibst Du mal über die Leserbriefseiten: „Lästern verboten".
2. Ich will ja nichts über die Coverdisk sagen, aber könntet Ihr nicht mal einige Anfangsanimationen von Adventures reinsetzen?
3. Kann man mit sehr geringem Aufwand Amigaspiele auf dem PC spielen? Wenn ja, erklär' mir das bitte ausführlich.
4. Geht es, daß die PC Games auch Poster, Turbo Pascal, Grafikprogramme und Kleinanzeigen hineinschiebt? Also, das war's fürs erste. Ich melde mich bald wieder und würde mich freuen, wenn Ihr meinen Brief veröffentlicht.

Der Anti-Lästerfan

Also gut, ich veröffentliche Deinen Brief. Ob Du Dich allerdings darüber freuen wirst, werden wir sehen.
1. Natürlich wäre es auch möglich, an dieser Stelle über theologische Fragen sachlich zu diskutieren, einen Wettbewerb für das netteste Kompliment zu starten oder einfach vom schönsten Urlaubserlebnis zu schreiben. Ob das sinnvoll wäre? Ich finde, daß ein wenig „Lästern" erst das richtige Tempo in das Gesellschaftsspiel genannt Leserbriefe bringt. Mir ist ein Brief, über den man sich wundervoll aufregen kann, lieber als langweilige Epistel, die keinen interessieren. Einwände können hier gerne schriftlich erfolgen.
2. Nun ist das Dutzend aber bestimmt schon voll! Aber noch einmal: Wir machen die Coverdisk nicht selbst, sondern bekommen sie vom betreffenden Softwarehaus zur Verfügung gestellt. So besonders sinnvoll fänden wir Anfangsanimationen auch nicht - wir denken, daß unsere Leser spielbare Demoversionen vorziehen, weil man sich da wirklich ein Bild von einem Spiel machen kann.
3. Zweifelsohne kann man. Man muß dazu nur die PC-Version des Amigaspiels kaufen. Eine andere Möglichkeit gibt es nicht.
4. Natürlich könnten wir das. Wir könnten auch einen Comic, Kontaktanzeigen, Reiseberichte, Kochrezepte und Gummibärchen mit beilegen. Allerdings wagen wir doch

stark zu bezweifeln, ob sich darüber außer unseren Mitbewerbern noch jemand freuen würde. Wir ziehen es stattdessen vor, unsere Seiten mit Spieletests und Informationen zu füllen.

auch wenn es schwerfällt. Ansonsten wünsche ich Dir noch viel Spaß, mach weiter so und laß Dich nicht von den anderen Reds fertigmachen.

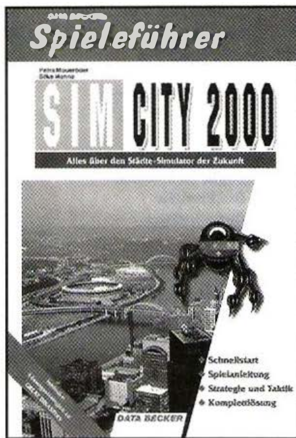
Grüße aus dem Emsland:
Sascha Merg

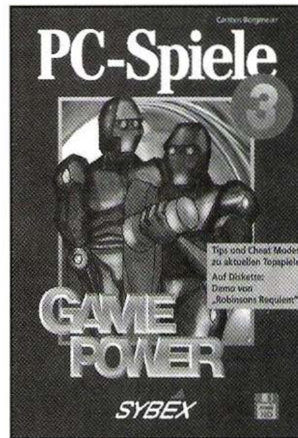
NACHSCHLAG

Hallo Rainer!

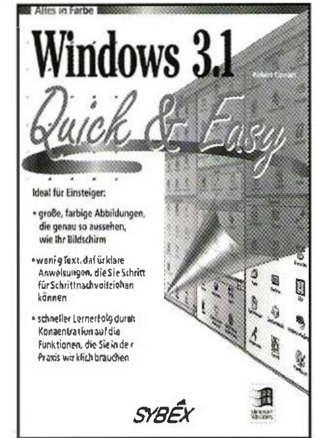
Heute versuche ich mal wieder, einen Leserbrief zu schreiben; vielleicht habe ich ja diesmal Glück, daß der Brief veröffentlicht wird.... Ich brauche ja wohl nicht zu sagen, daß ich Eure Zeitschrift super finde, denn sonst würde ich mir ja das Porto für einen Leserbrief sparen. Macht einfach so weiter, und ich werde Eure Zeitschrift auch weiterhin brav kaufen. Ich habe mir überlegt, daß ich lieber nicht über Raubkopien schreibe, denn ich kann es nicht verantworten, daß Du dann wieder jähzornig wirst. Ich fände es gut, wenn man sich mal etwas über das Thema Indizierung unterhalten würde. Ich unterstütze voll diese Maßnahmen. Besonders freut es mich, daß jetzt auch XXXX auf den Index gekommen ist. Es ist zwar nach wie vor vom Technischen her gesehen ein sehr gut gemachtes Spiel, aber es war doch etwas übertrieben brutal. Warum kommt nicht mal eine Firma (am besten natürlich ID selbst) auf die Idee, die vorhandene Game-Engine in ein Spiel einzubauen, das weniger brutal ist? Ich könnte mir zum Beispiel gut vorstellen, durch irgendwelche Gassen, Gänge oder Hausflure zu laufen, um Rätsel zu lösen. Muß es denn immer so brutal sein? So, nun noch etwas zu Deiner neuen Rubrik „Down the Drain". Diese Seiten finde ich sinnvoll, denn es ist mir auch schon passiert, daß ich durch Werbung zum Kauf eines Spieles verlockt wurde, was ich dann stark bereute. Also führe diese Rubrik weiter,

Auch wenn es schwerfällt, möchte ich mich diesmal mit meiner persönlichen Meinung zu XXXX zurückhalten. Wenn man dieses Spiel als übertrieben brutal empfindet, kann ich das sehr gut verstehen. Diese Game-Engine auch in ein Adventure einzubauen, ist bestimmt eine überlegenswerte Idee. Mir gibt nur zu denken, daß sich XXXX mit der Geschwindigkeit eines Buschfeuers verbreitet hat. Da könnte man doch davon ausgehen, daß es den Geschmack der Massen getroffen hat, oder nicht, oder wie, oder was? Ist es mir gestattet, hier einmal die Fragen zu stellen, statt - wie sonst - zu beantworten? Zurück zum Thema: Macht es nicht den besonderen Reiz dieses Spiels aus, ständig um sein (Bildschirm-)Leben zu bangen? Gehören Gewalt und XXXX nicht zusammen wie Katze und Katzenhaus? Würde es die gleiche Faszination haben, wenn es vorrangig darum ginge, Rätsel zu lösen? Liest mir noch jemand zu? Das soll natürlich nicht bedeuten, nur um des lieben Friedens willen mit Schokoriegeln Plüschbärchen zu füttern, während man einem alten Mütterlein über die Straße hilft. Ich denke, daß hier durchaus sinnvolle Aufgaben denkbar wären. Was denken unsere Leser darüber? Wenn Sie nun der Meinung sein sollten, uns würde Ihre Einstellung dazu interessieren, liegen Sie genau richtig. „Down the Drain" werde ich natürlich weitermachen und um jede einzelne Seite kämpfen. Schwer fällt es mir nur manchmal, eines dieser Spiele zu spielen. Das Schreiben darüber macht einen Heidenspaß! Merkt man das nicht?









Spieleführer SimCity 2000

DATA BECKERs neuester Spieleführer liefert Ihnen Wissenswertes über das Kultprogramm SimCity 2000. Keine Geringeren als das „PC Games Dream Team", Petra Maueröder und Silke Menne, zeichnen für dieses Werk verantwortlich. Die monatelangen Recherchen der beiden „Häuslebauerinnen" wurden übersichtlich gegliedert und durch zahlreiche Farbscreenshots aufgelockert. Neben einer ausführlichen Spielanleitung liefern Ihnen die Autorinnen jede Menge Strategien und Taktiken, um Ihre persönliche Millionenmetropole aufzubauen. Ungeduldige Gemüter werden den „Schummelmodus" besonders zu schätzen wissen. Dort gibt es wertvolle Cheats, um das strapazierte Stadtsäckel wie durch Geisterhand wieder aufzufüllen. Falls Ihre Stadtbewohner also scharenweise davonlaufen oder Sie es trotz nächtelanger Tüftelei immer noch nicht geschafft haben, die Türklinken Ihrer Polizeistationen zu vergolden, sollten Sie einen tiefen Blick in diesen Ratgeber werfen, es könnte sich lohnen!

Maueröder / Menne
Spieleführer SimCity 2000
Data Becker
148 Seiten
DM 19,80
ISBN 3-8158-1134-1

PC-Spiele 3

Zum dritten Mal erscheint aus der Game Power-Reihe ein Buch zum Thema PC-Spiele. Carsten Börgmeier und sein Team haben sich wieder die Nächte um die Ohren geschlagen, um eine Menge aktueller Spiele zu testen und einige für Sie zu lösen. Das Buch wurde dabei in drei Bereiche aufgeteilt. Im ersten Teil bekommen Sie die Komplettlösungen für sieben mehr oder weniger neue Spiele, darunter Highlights wie Simon the Sorcerer und Alone in the Dark 2. Im zweiten Abschnitt gibt's Tests und Tips zu 20 Games. Dabei bekommen Sie zuerst einen Einblick in die Handlung, danach folgt gesondert eine kurze Bewertung des Spiels, bevor Ihnen die Autoren einige Lösungshilfen für besonders knifflige Stellen verraten. Im letzten Teil werden weitere 20 Spiele präsentiert und bewertet, diesmal aber relativ knapp. Dazu bekommen Sie meist noch die vollständigen Levelcodes mit auf den Weg. Alles in allem ein recht informatives Werk, das dem genervten PC-Spieler bei Problemen auf die Sprünge helfen kann.

Börgmeier, Carsten
PC-Spiele 3
Sybex
201 Seiten
DM 39,80
ISBN 3-8155-6515-4

Die Trickkiste zu Word 6.0 für Windows

Anders als das vorgestellte Quick & Easy-Buch zum Thema WinWord 6.0 richtet sich die dtv-Trickkiste wieder an die erfahrenen Computer-User. Als Einstiegslektüre ist dieses Buch deshalb nicht zu gebrauchen. Für Fortgeschrittene birgt die Lektüre aber durchaus die Möglichkeit, zum „Semi-Profi" aufzusteigen. Denn das Autorenteam Christian Spanik und Joachim Fette beleuchtet in seinem Buch fast alle Bereiche des umfangreichen Programms. Dabei wird nicht nur etwas an der Oberfläche gekratzt, sondern relativ tief in die Materie eingedrungen. Beispielsweise wird Ihnen gezeigt, wie Sie Programmfehler und Installationsprobleme umgehen oder wie die Autokorrektur und der Datenaustausch problemlos funktionieren. Außerdem bekommen Sie Informationen über das Fresh-Up auf Version 6.0a, Bezugsadressen inklusive. Abschließend wird wieder kräftig die CompuServe-Werbetrommel gerührt, denn der $15 Account-Gutschein ist natürlich auch in diesem Buch enthalten.

Spanik / Fette
Die Trickkiste zu Word 6.0 für Windows
dtv
230 Seiten
DM 19,90
ISBN 3-423-52010-8

Windows 3.1 Quick & Easy

Windows 3.1 Quick & Easy. Der Name des zweiten Titels aus dieser Serie ist ein Paradoxon für sich. Denn vielen ist das Programm mit dem liebevollen Kosenamen „Windoof" ein Dorn im Auge. Wer aber im Multimedia-Rausch up-to-date sein will, kommt an dem aufgesetzten „Betriebssystem" immer noch nicht vorbei. Zumal Chicago, sprich Windows 4.0, mehr durch Spekulationen als durch Fakten von sich reden macht. Robert Cowart hat diesen Umstand erkannt und bringt mit seinem Einsteigerwerk einen weiteren Helfer für das „benutzerfreundlichste" Programm auf den Markt. Alte Hasen, die beim „Fensterln" schon so ihre Erfahrungen gemacht haben, werden an diesem Buch nichts finden. Für Greenhorns, die erste Expeditionen ins Windows-Reich starten, ist Q & E aber durchaus zu empfehlen, da sie damit vor dem Options-Dschungel bewahrt werden. Schade ist nur, daß Unterschiede zu dem weit verbreiteten Windows 3.11 for Workgroups mit keinem Wort erwähnt werden.

Cowart, Robert
Windows 3.1 - Quick & Easy
Sybex
199 Seiten
DM 29,80
ISBN 3-8155-1028-7

Aufruf

Kleinanzeigen

Zu den zahlreichen Serviceleistungen, die wir Ihnen jetzt schon anbieten, gesellt sich in der nächsten Ausgabe noch eine weitere: Kleinanzeigen!

Noch stehen keine Rubriken fest, wir richten uns gonz nach Ihren Zusendungen - und die werden sicherlich sehr zahlreich sein. Schließlich ist das die beste Möglichkeit, seine alte Software oder auch Hardware an den Mann zu bringen. Die Teilnahmebedingungen sind denkbar einfach: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Leider müssen wir davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkungsaktionen (der 100., der mir DM 10,- schickt, bekommt eine Diskette) zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt. Sorry, aber Neppgeschäfte dieser Art können wir nicht unterstützen.

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ☐ in bar ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

Anschrift

Datum

Ort

Unterschrift

Inserentenverzeichnis 10/94

AL-QADIM

Al-Qadim ist SSIs neuestes "Kerker- und Drachenspiel". Dies ist der 2. und letzte Teil unserer Lösung.

Die Kerker des Kalifen...



1. Im unteren rechten Teil der 1. Kammer des Kerkers ist ein Schlüssel hinter einem Geröllblock versteckt.



2. Eine Geheimwand im Norden der 1. Kammer kann mit dem Schlüssel geöffnet werden.



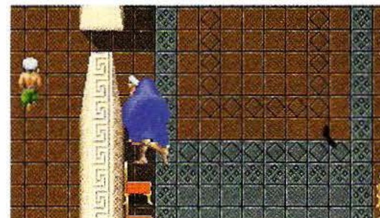
3. Die Kammer hinter der Geheimwand verströmt einen sehr fremdartigen Geruch. Folge deiner Nase zur 1. Tür im Osten. Du betrittst eine Zelle und wirst sofort von einem Zyklopen herausgefordert.



4. Spreche freundlich mit dem Zyklopen. Er erlaubt dir, seine Zelle zu durchsuchen, damit er seine Freiheit zurückbekommt.



5. Um den Zyklopen zu befreien, muß er zuerst mit einer Decke bedeckt und dann zu den Stadttoren geführt werden.



6. Nur ein Wächter wird dich herausfordern, wenn er den getarnten Zyklopen sieht. Um ihm auszuweichen, mußt du dich hinter der Wand des Festsaals verstecken und warten, bis er an dir vorbeigeht.



7. Nachdem der Zyklop zu den Stadttoren geführt wurde, wird er dir für seine Freiheit danken und dir von einer Insel erzählen, auf der die "Namenlosen Meister" einige ihrer Schätze verborgen haben. Segle sofort dieser Insel entgegen.



8. Die Insel wird von vielen Zyklopen bewacht. Dort gibt es ein Gebiet, welches von Steinsäulen umringt ist. Der Eingang zu diesem Gebiet befindet sich im Süden der Insel.



9. Im Zentrum der Säulen befindet sich eine Lichtung, in der eine große Truhe steht. Nähere dich vorsichtig diesem Gebiet! Auf der Lichtung wirst du von Blitzen umringt. Gehe 3-mal an die Truhe heran. Sie verschwindet jedesmal.



10. Wenn du dich der Truhe zum vierten Mal näherst und versuchst, sie zu öffnen, werden die Säulen und Blitze verschwinden. Du kannst nun die Truhe öffnen.

AL QADIM

...Die Kerker des Kalifen



11. Kehre zur Zelle des Zyklopen zurück und lese die Schriftrolle im Nordwesten des Raumes. Die Schriftrolle wurde von den Zwergen geschrieben, die die Kerker konstruiert haben. Sie enthält Informationen über Schalter, die hinter dem Moos an den Wänden versteckt sind.



12. Die Schalter werden aktiviert, indem du auf einen der grauen Drucksteine drückst. Diese sind auf dem Kerkerboden verteilt. Schlage mit deinem Schwert 8mal auf das nächste Stückchen Moos an der Wand.



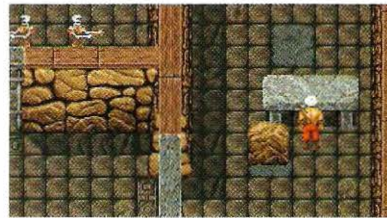
13. Wenn du 8mal auf die mit Moos bedeckte Wand schlägst, während der entsprechende Druckstein aktiviert ist, erscheint ein goldener Hebel.



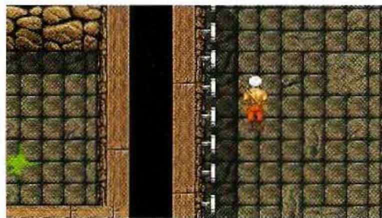
14. Die Drucksteine, die außer Reichweite des Schwertes liegen können durch Felsblöcke aktiviert werden.



15. In diesem Kerkerteil befinden sich 8 Hebel. Öffne jede Zelle, um alle zu finden. Aber hüte dich vor den Kreaturen, die diese Zellen bewohnen.



16. Nachdem alle 8 Hebel aktiviert wurden, wird sich eine Tür in der Ostwand der Kammer öffnen. Durch sie wird ein Raum freigelegt, in dem sich 2 Druckpolster, ein Felsblock und ein Tisch befinden. Betätige beide Druckpolster und schlage auf die Nordwand, damit ein Hebel erscheint.



17. Wenn der Hebel gezogen wird, erscheinen an der Ostwand 8 weitere Hebel, und eine Tür im Südwesten des Raumes öffnet sich. Mit jedem Hebel öffnet sich in der Kammer die Südwest-Tür eine Zelle.



18. Öffne immer nur eine Tür, damit du von den teuflischen Bewohnern nicht überrannt wirst. In einer Kammer befindet sich ein großer Ettin. Hüte dich vor den starken Schlägen seiner Keule!



19. Nachdem der Ettin besiegt wurde, erscheint in seiner Zelle in der Südwand eine Kluft, die einen Durchgang zum nächsten Teil des Kerkers freigibt.



20. Im Westen der Zelle des Ettins befindet sich eine Truhe mit heilenden Tränken und Waffen, die du später noch brauchen wirst.

AL QADIM

Des Kalifen neue Kerker...



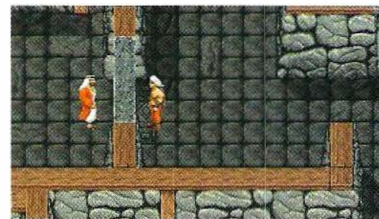
21. Wenn du den Tunneln nach Süden von Ettins Zelle folgst, kommst du in eine Sackgasse hinein, in der sich an der Ostwand eine Geheimtür befindet. Sie führt dich zu den neu konstruierten Sektionen des Kerkers des Kalifen.



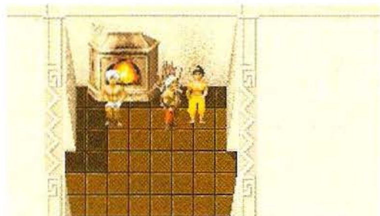
22. Dieses Gebiet wird von Polizeirobotern, die sich Automatons nennen, bewacht. Sie können sehr schlecht sehen und erkennen nur alles, wenn sie nahe genug herankommen. Ihre andere Schwäche ist, daß sie immer das gleiche Gebiet des Kerkers beschreiten. So lassen sich ihre Bewegungen leicht voraussehen.



23. Wie die Automatons streunen auch die Wächter des Kalifen in diesen Kerkern herum. Ihre Sicht ist bei weitem besser als die der Roboter. Vorsicht!



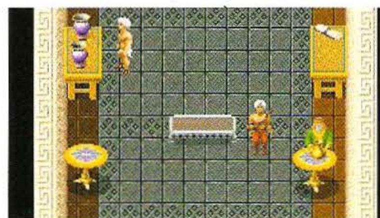
24. Im nordwestlichen Teil der Kerker wird dein Vater gefangen gehalten. Wenn er angesprochen wird, erzählt er von seinen Verbindungen mit den "Namenlosen Meistern" und ein bißchen über ihre magischen Kräfte.



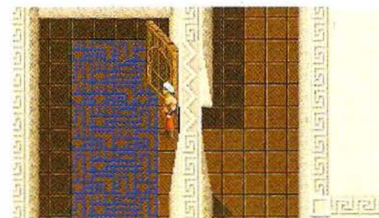
25. Nachdem du mit deinem Vater gesprochen hast, mußt du den Kerker verlassen. Sei vorsichtig, daß du nicht eingesperrt wirst. Gib den Schlüssel dem Diener Sumie zurück.



26. Am Ausgang des Schloßes des Kalifen findest du eine Nachricht. Sie gibt dir Anweisung, jemanden in der südlichen Festhalle zu treffen.



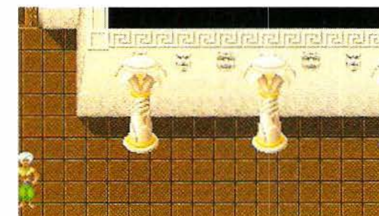
27. Ein Mann namens Obdel wird dir in der südlichen Festhalle über einen Komplott der Wesire berichten, bei dem es darum geht, die Kontrolle über den Geist des Kalifen zu bekommen. Er sagt dir, daß er Beweise braucht, und teilt dir mit, wo du sie findest - in den Aufzeichnungen des Wesirs. Du erhältst einen Teleport-Ring, damit du ungesehen in die Wesirquartiere eindringen kannst.



28. Der Teleport-Ring funktioniert nur in einem Raum im Südwesten des Schloßes. Du erkennst ihn am blau-schwarzen Muster des gefliesten Bodens.



29. Nachdem du den Teleport-Ring benutzt hast, landest du in der Kammer des Kalifen. Verlasse vorsichtig diesen Raum. Wenn du von dem Mann am Schreibtisch gesehen wirst, mußt du ins Gefängnis.



30. Dem 1. Wächter im Quartier des Kalifen kannst du ausweichen, wenn du dich hinter den Säulen im Gang, wo er Wache schiebt, versteckst.

AL QADIM

...Des Kalifen neue Kerker...



31. Das Gebiet im Süden des Flurs wird von 2 Wächtern des Kalifen überwacht. Benutze den Teewagen, der sich zwischen ihnen befindet.Schiebe ihn in den Flur. Wenn sie ihm folgen, mußt du in den Raum im Süden laufen.



32. Dies der Harem des Kalifen. Die Frau des Kalifen befindet sich im Osten des Raumes. Sie gibt dir den Schlüssel zu der geheimen Versteckkammer des Kalifen.



33. Die Frau des Kalifen gibt dir den Rat, dich hinter der Tür zu verstecken und auf ein Signal zu warten. Sie ruft dann den Wächter und gibt dir ein Zeichen, wenn die Luft rein ist und du rauskommen kannst. Berühre nicht den Topf hinter der Tür und bewege dich nicht, bevor das Signal erscheint, oder du wirst gefangen.



34. Renne vom Harem aus nach Norden zu einer Tür. Dahinter liegt das Schlafgemach des Kalifen. Verlasse es durch die Osttür.



35. Im Osten des Schlafgemachs befindet sich eine Schatzkammer. Fasse keinen der Schätze an, da sie magischerweise einen Alarm auslösen und die Wächtervon deiner Gegenwart in Kenntnis setzen. Wandere zur Ostwand. Mit dem Schlüssel der Frau des Kalifen kannst du eine Geheimtür öffnen.



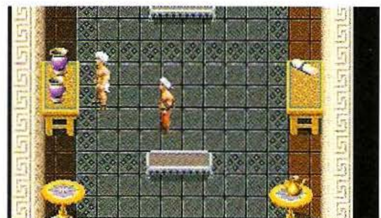
36. Im Geheimraum steht eine Truhe mit dem Siegel deiner Familie und den Aufzeichnungen des Wesirs. Sammle beides ein und kehre zum Schlafgemach des Kalifen zurück.



37. Verstecke den Schlüssel der Frau des Kalifen unter der Matratze des Bettes und kehre zum Eingang des Kalifen-quartiers zurück.



38. Betrete diesen Raum, nimm dich vor dem Angestellten an seinem Schreibtisch in acht und mach dich in die südöstliche Ecke des Raumes auf. Teleportiere dich dann aus dem Gebiet heraus.



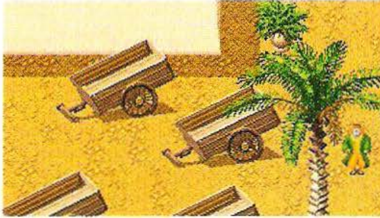
39. Kehre zur südlichen Festhalle zurück, um Obdel zu treffen. Er ist schon gegangen. Sprich mit dem Diener, der an der Westwand steht. Er teilt dir mit, wo du Obdels Zimmer finden kannst.



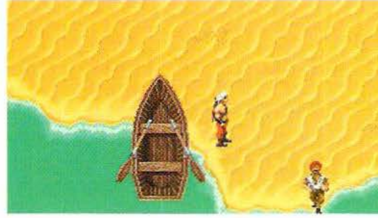
40. Obdels Zimmer liegt in der Nähe des Teleportraumes im Südwesten des Schloßes. Im Raum steht eine Kommode, in der sich eine Schriftrolle befindet. Die Schriftrolle enthält eine Nachricht von einem Söldner, den Obdel in der Stadt treffen muß.

AL QADIM

...Des Kalifen neue Kerker...



41. Du kannst nun Obdel in der Stadt finden, und zwar auf dem südlichen Marktplatz. Greife ihn nicht an, verstecke dich hinter dem in der Nähe liegenden Karren und beobachte sein Treffen mit dem Söldner. Du erfährst, daß Obdel dich irregeführt hat und der Wesir unschuldig ist. Der Söldner erwähnt, daß er eine Insel namens Al-Katraz besuchen wird.



42. Folge dem Söldner nach dem Treffen mit Obdel zum Ufer. Besteige dann dein Schiff, um die Insel Al-Katraz anzusteuern.



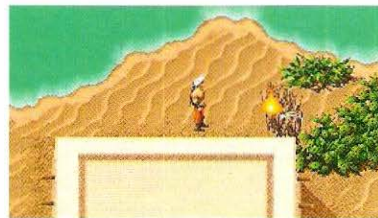
43. Auf der Insel Al-Katraz herrscht Bürgerkrieg. Unter den Inselbewohnern gibt es 2 kriegführende Gruppen. Besuche im Südosten des Dorfes den "Razif-Anführer". Rede ihm den Krieg aus. Er fragt dich, ob du den Rivalenanführer angreifen möchtest.



44. Treffe dich im Südwesten der Insel mit der "Ganlat-Anführerin". Sprich mit ihr in der gleichen Weise wie mit dem Razif-Anführer. Erwähne aber nicht eher Razifs Wunsch nach Frieden, als bis sie dich ersucht, mit ihm zu reden.



45. Nachdem beide Anführer überzeugt wurden, treffen sie sich beim Brunnen in der Mitte der Insel. Folge ihnen bis dorthin. Sie werden dir von 2 Schlüsseln berichten, mit denen du das Paßwort finden kannst, um in ein Gefängnis unter der Insel einzudringen.



46. Die 2 Schlüssel sind in den funkelnden Zweigenbündeln im Nordosten und Nordwesten der Insel versteckt.



47. Nachdem du beide Schlüssel gefunden hast, mußt du 2 Tempel ausfindig machen - einer liegt im Südosten, der andere im Südwesten der Insel. Wenn du in einem der Tempel meditierst, wird eines der 2 Wörter erscheinen, die das Gefängnis öffnen - "HAMA" und "BAZAN".



48. Gehe zum Brunnen und spreche beide Paßwörter in seine Tiefe. Der Brunnen verschiebt sich auf die Seite, damit du in das Gefängnis von Al-Katraz hinuntersteigen kannst.



49. Das Gefängnis befindet sich unter der Leitung eines Söldnerführers, den du westlich des Eingangs antriffst. Besiege ihn, damit du eine Schriftrolle finden kannst, die dir mitteilt, daß dein Bruder hier gefangen ist. Auf dem Schreibtisch des Führers liegt ein Edelstein, der den Gefangenen die Energie entzieht. Du mußt ihn zerstören, oder dein Bruder wird sterben, bevor du ihn überhaupt erreichst.



50. Nördlich vom Quartier des Führers befindet sich die Kammer eines Zauberers. Im Bett ist ein rostiger Gefängnisschlüssel versteckt. Die Truhe enthält verschiedene Waffen und heilende Tränke.

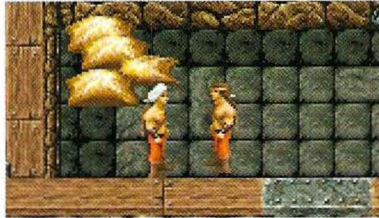


AL QADIM

...Des Kalifen neue Kerker



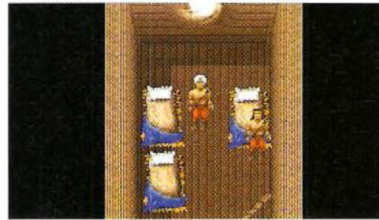
51. Im Westen des Zimmers des Zauberer steht ein Metalltopf. Wandere dorthin, um das Gesicht des Zauberers im Wasser zu erkennen. Er fragt dich, was du in seinen Kammern zu suchen hast. Ärgere ihn sosehr wie möglich und verlasse dann das Quartier des Führers und begib dich in den Süden.



52. Im Osten des Führerquartiers befindet sich das Gefängnis, welches mit dem Schlüssel geöffnet werden kann, den du im Bett des Zauberers gefunden hast. Öffne das Gefängnis und lasse alle Gefangenen frei. Letztendlich findest du deinen verwundeten Bruder. Sprich mit ihm und verabreiche ihm einen Heilungstrank. Dadurch kann er, wenn er dir aus seiner Zelle folgt, schneller laufen.



53. Beim Verlassen des Gefängnisses wirst du mit dem verärgerten Zauberer konfrontiert. Während sich dein Bruder versteckt, mußt du den Zauberer loswerden. Mache dich dann zum Ausgang auf.



54. Bringe deinen Bruder zu deinem Schiff und setze ihn hinein. Er erzählt dir, daß ihm seine Stimme gestohlen wurde und auf der Insel Allabat versteckt ist.



55. Auf der Insel Allabat leben viele Monster. Alle bewachen eine Flasche, die einen Teil von einem der unglücklichen Opfer der 'Namenlosen Meister' enthält.



56. Durchsuche die Insel, zerstöre ihre Wächter und sammle den kostbaren Schatz ein. Du brauchst ihn im nächsten Level.



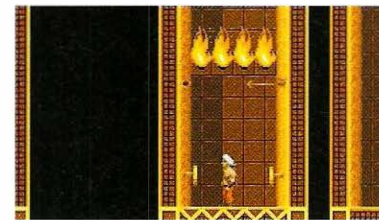
57. Die Stimme deines Bruders ist in einer Flasche versteckt. Diese befindet sich hinter einem Busch im Nordwesten der Insel.



58. Wenn die Stimme deines Bruders befreit wurde, mußt du zu deinem Schiff zurückkehren. Dort wird dein Bruder kraft seiner wiederhergestellten Stimme den Familiengeist "Mulliban" herbeirufen und ihn von dem Fluch befreien, durch den er seinen Meistern den Gehorsam verweigert hat.



59. Mulliban und dein Bruder verlassen das Schiff, um deine Familie vor der Hinrichtung zu bewahren. Währenddessen mußt du die "Namenlosen Meister" auf der Insel Al-Naqqil herausfordern.



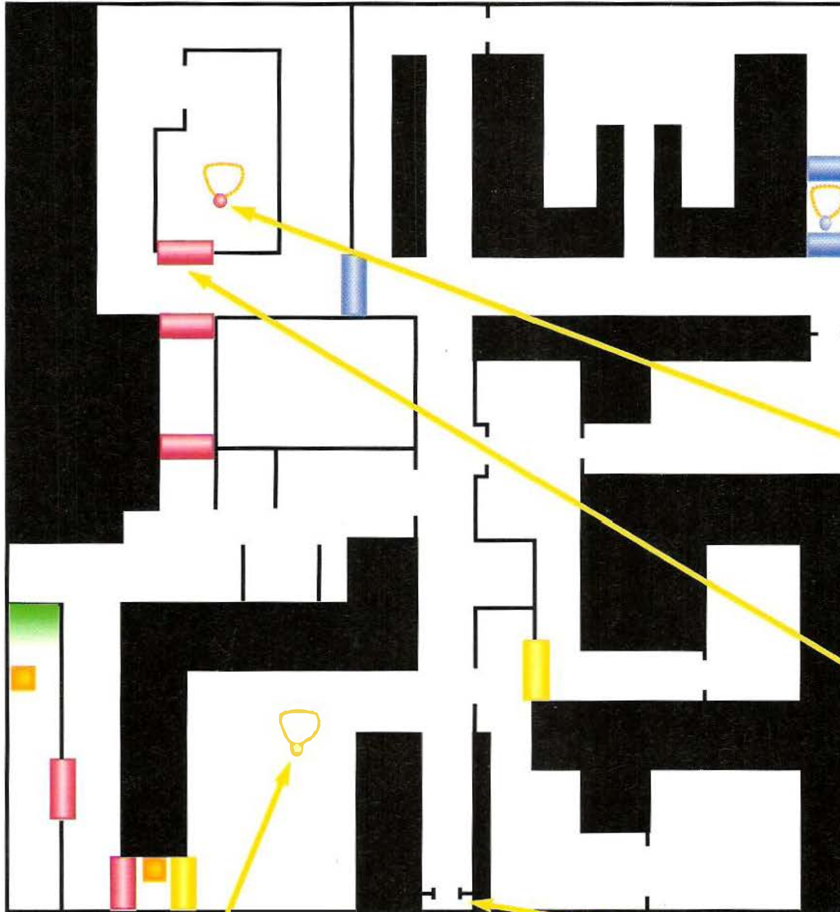
60. Die Insel Al-Naqqil unterscheidet sich von den anderen Gebieten des Spiels. Nachdem du in dieses Gebiet eingedrungen bist, gibt es keinen Weg mehr zurück. Achte, daß du genügend Gesundheitstranks und Waffen besitzt, und sichere das Spiel, bevor du dich zu Al-Naqqil auf den Weg machst.



AL QADIM

Die Insel Al-Naqqil

Dieses Gebiet ist ein komplizierter Irrgarten aus Kammern und Geheimwänden. Seine Bewohner besitzen 3 Halsketten. Du mußt alle 3 einsammeln, um das Gebiet verlassen zu können.



3. Die 2. Kette ist im Nordosten des Eingangs versteckt. Ein Namenloser Meister ist in einem kleinen Raum mit Geheimwänden im Norden und Süden verborgen. Er wird diesen Raum nur dazu verlassen, um dich anzugreifen.

4. Die 3. Kette ist im Westen der 2. Kette hinter einer Geheimwand versteckt. Diese kann nur mit der 2. Kette geöffnet werden. In dieser Kammer mußt du noch einem Meister gegenübertreten.

5. Laufe nun durch die Geheimwand im Süden dieses Raumes, setze deinen Weg nach Süden durch die nächsten 2 Geheimwände fort und gehe dann südlich den langen Flur entlang. Eine Geheimtür in der Westwand kann nun benutzt werden. In diesem versteckten Raum findest du eine Truhe und ein Tor zum letzten Level des Spiels.

2. Die 1. Kette befindet sich bei einer Gruppe von flugfähigen "Nas Nas"-Biestern. Besiege sie, um die Kette zu finden. Damit kannst du dann die Geheimwand im Südwesten des Raumes öffnen.

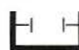
1. Am Eingang zu diesem Gebiet liegen viele Fallen. Ziehe an beiden Hebeln an der Wand des Eingangs und lege sie wieder auf ihre Ausgangsposition zurück, um die Fallen auszuschalten.

SCHLÜSSEL


Halsketten - mit ihnen kommst du durch Geheimwände.


Geheimwände - du brauchst eine Halskette, um sie zu öffnen; rote Kette öffnet rote Wände, blaue Kette öffnet blaue Wände, gelbe Kette öffnet gelbe Wände.


Truhen - 2 Truhen sind hinter Geheimwänden versteckt. Sie enthalten Heilungstränke und Waffen, die du später brauchst.


Hebel - Sie erscheinen nur am Start des Levels. Sie entschärfen die Fallen am Eingang.


Ausgang - Ein Tor zur Himmelsebene, wo du den Endkampf mit den „Namenlosen Meistern" austragen mußt.



AL QADIM

Himmelsebene



61. Auf der Himmelsebene befinden sich viele goldene Plattformen, verbunden mit blauen Wegen, die dann erscheinen, sobald du dich ihnen näherst. Wenn du auf einige Stellen des Weges trittst, erscheint noch ein Weg.



62. Die meisten Plattformen enthalten einen grünen Orb und einen blauen Spiegel. Wenn der Orb zerstört ist, verschwindet der Spiegel und ein feindliches Monster erscheint.



63. Das Zerstören von Monstern tötet sie oder sie verwandeln sich in ihre menschliche Gestalt.



64. Der Mondstein ist die Ursache für die Stärke der „Namenlosen Meister". Wenn du ihn berührst, wird deine Gesundheit wiederhergestellt. Dies ist in den letzten Abschnitten dieses Gebietes lebensnotwendig, da du von sehr starken Gegnern angegriffen wirst.



65. Auf einer Plattform befindet sich ein Orb, aber kein blauer Spiegel. Wenn du den Orb zerschmetterst, wird der Kapitän deines Schiffes vom Fluch befreit, der ihn zu Gold erstarren ließ.



66. Kehre zu deinem Schiff zurück. Der Kapitän dankt dir, da du ihn befreit hast. Er drängt dich, durch das Tor im Unterdeck des Schiffes zur Himmelsebene zurückzukehren.



67. Ein Orb - wenn zerschmettert - ruft deinen geistigen Doppelgänger dazu auf, gegen dich zu kämpfen. Halte ihn mit magischen Waffen auf Distanz, um seiner Geschicklichkeit mit dem Schwert, die deiner eigenen gleichkommt, auszuweichen.



68. Der nächste Orb, der zerschmettert wird, wird einen "Ghul" freigeben. Wenn der Ghul besiegt ist, erscheint deine Verlobte, die Tochter des Kalifen.



69. Wenn du sofort nach der Befreiung deiner Verlobten von der Plattform aus dem langen Weg folgst, wirst du mit dem einzigen übriggebliebenen Namenlosen Meister konfrontiert. Achte darauf, daß du genügend Gesundheitstränke und magische Waffen besitzt, da er über viel magische Kraft verfügt.



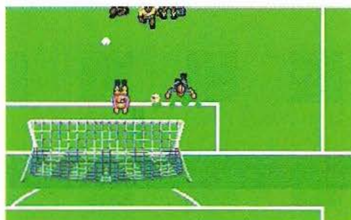
70. Nachdem der letzte Meister besiegt wurde, kehrt Mulliban zurück und teilt dir mit, daß deine Familie und die Gefangenen der Meister in Sicherheit sind. Er vereint dich mit deiner Verlobten und teleportiert euch in die Hauptstadt, wo du als Held gefeiert wird.



EMPIRE SOCCER

Im Weltmeisterschaftsjahr 1994 haben sich sogar die Uridium-Programmierer Graftgold dazu hinreißen lassen, ein Fußballspiel zu entwickeln.

Spezialbewegungen



Power Drive

Mit dem Power Drive kann man den Torwart gewaltig unter Druck setzen. Zieht man kurz vor dem Strafraum ab, so hat der Torhüter starke Probleme, den Ball festzuhalten. Jetzt muß man sofort mit einem Stürmer nachsetzen, um einen klassischen Abstauber erzielen zu können. Der Torwart hat hier so gut wie keine Chance.



Snapshot

Snap Shots sind nur dann wirklich effektiv, wenn man sie außerhalb des Strafraums anwendet. Der folgende Gewaltschuß kann von der Abwehr meistens nicht mehr aufgehalten werden und auch der Torwart hat seine liebe Mühe.



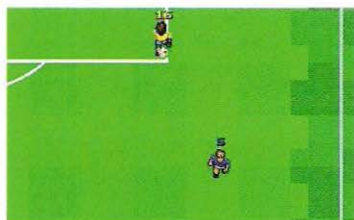
Banana Shot

Der Banana Shot kann in zwei Variationen angewendet werden. Einmal, um den gegnerischen Torwart zu überraschen (Torschuß) und außerdem, um lange Weg aus der Verteidigung in den Sturm zu überbrücken (Flanke). Achtung! Der Ball läßt sich noch im Flug lenken.



Super Barge

Diese Spezialfähigkeit ermöglicht es, einen gegnerischen Spieler zu foulen, ohne das diese Regelwidrigkeit vom Schiedsrichter geahndet wird. Vor allem im Strafraum kann man so dem gegnerischen Verteidiger den Ball abluchsen und diesen dann vielleicht im Tor versenken.



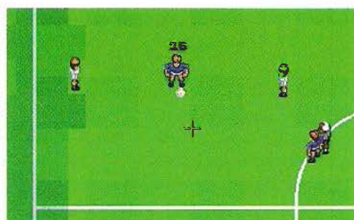
Speed Burst

Mit dem Speed Burst kann man einen hervorragenden Überraschungsangriff in die Tat umsetzen. Einfach mit rasender Geschwindigkeit an der Strafraumgrenze entlanglaufen, auf Höhe des Tors eine 45°-Drehung ausführen und schießen!



Super Dribble

Mit Super Dribble kann man nicht nur die gegnerischen Verteidiger lässig aussteigen lassen, sondern auch den Torwart ganz geschickt umspielen. Übung macht auch hier den Meister!



Freistöße

Bei Freistößen muß man sich zwangsläufig der Spezialtechniken bedienen. Besonders empfehlenswert ist da der Banana Shot, mit dem sich der Ball ganz einfach um die Mauer herumzirkeln läßt. Aber nicht vergessen! Man muß dem Ball im Flug noch die richtige Richtung geben, sonst fliegt er am Tor vorbei.



Ecken

Bei Ecken sollte man auf keinen Fall seine Spezialfertigkeit einsetzen, sondern statt dessen lieber mit Knopf 1 den Ball seitlich der Linie spielen. Die Fähigkeit erst bei dem Spieler einsetzen, der den Ball zugespielt bekommt!



Ausbälle

Bekommt in Nähe des Strafraums einen Einwurf zugesprochen, so sollte man mit dem aktivierten Spieler in RIchtung Tor laufen. Der Mitspieler wirft den Ball meistens so weit ein, daß man ihn entweder volley abnehmen oder mit einem Flugkopfball versenken kann.



Grätschen

Eine heikle Sache. Zwar kann man oft an den Ball kommen, wenn man mit seinen Verteidigern in die Angriffsläufe seines Gegner hineingrätscht, jedoch besteht immer die Gefahr, daß der Schiedsrichter eine der unbeliebten farbigen Karten zieht.



ULTIMA VIII

Dies ist der 3. und letzte Teil des Ultima VIII-Spielführers. Die Handlung wird ab der Stelle fortgesetzt, wo der Test von Strator, Titan of Air, aufgehört hat.

Befreiung von Hydros



1. Kehre zu den Höhlen zurück und gehe an der Steinbucht vorbei, um den Eingang zum See Carthax zu erreichen.



2. Reise soweit wie möglich nach Süden, dann nach Osten, bis du nicht mehr weiterkannst und dann nach Norden, am Ufer des Sees entlang, bis du eine kaputte Steinbrücke, die ins Wasser führt, erreichst.



3. Springe über das Loch in der Brücke und folge dann dem Weg nach Osten und Norden, um auf eine Reihe von blau-grauen Stufen zu treffen. Sie führen zu einer großen aufsteigenden Plattform.



4. Sobald du dich auf der Plattform befindest, wird Hydros erscheinen und dich fragen, ob du sie aus dem See retten kannst. Sie teilt dir mit, daß du das Grab ihres Geliebten finden und öffnen mußt. Erkläre dich mit dieser Bitte einverstanden.



5. Kehre zum Rand des Sees zurück. Wandere nach Westen, um einen kleinen Höhleneingang zu finden. Gehe hinein und laufe sofort an dem Troll vorbei, der den Eingang bewacht.



6. Wenn du an ihm vorbei bist, mußt du nach Norden zu einer Spikewand gehen. Springe über sie und folge dem Höhlentunnel, bis du zu einem See kommst.



7. Gehe zum Südufer des Sees und mache das Grab ausfindig. Beschwöre das Grab, damit sich der Boden öffnet. Wasser wird freigelassen und bildet einen Wasserfall.



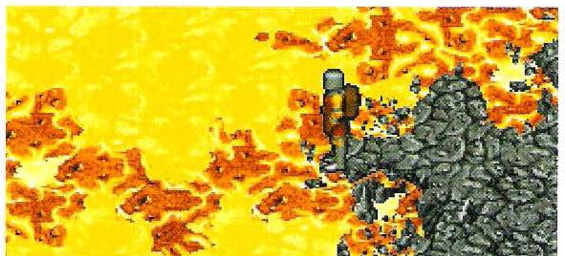
8. Benutze den Rückrufgegenstand, um nach Zentral-Tenebrae zurückzukehren. Spreche mit Devon. Devon erzählt dir, daß Hydros frei ist und sich nun in Gefahr befindet. Erkläre dich dazu bereit, Hydros freizulassen, und dazu, daß man sie davon abhält, Stürme zu erzeugen. Denn diese überziehen das Land. Dann muß das Gebäude des Hexers gesucht werden.

ULTIMA VIII

Pyros - Titan der Flammen



9. Kehre zu den Höhlen zurück und gehe nochmals zu der Steinbucht. Wandere an dem Eingang zu dem See Carthax vorbei, um den Eingang zum Lavasee und die Enklaven des Hexers zu finden.



10. Wandere nach Osten zum Rand der Lava. Beren wird mit dir reden. Er beschwert sich, daß jemand einen Wasserkanal geöffnet hat. Das ist der Grund, warum die Lava so leicht rüberkommt. Danach geht er.



11. Benutze den Air-Walk-Fokus, um an die Stelle zu springen, an der Beren gestanden hat. Reise dann am Lavasee entlang nach Süden, um den Eingang zu Daemons Fels zu finden.



12. Betrete das 1. Haus auf der rechten Seite des Weges, der vom Eingang wegführt. Dieses Haus gehört einer Hexe namens Bane.



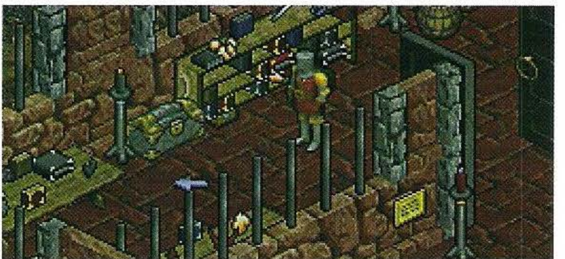
13. Spreche mit Bane, sage ihr deinen Namen und frage sie nach dem Enklaven Morgaelin, dem Hexer Acolytes und dem 1. Acolyten. Sie wird dir dann auftragen, den 'Wirklichen Namen' ihres Rivalen Vardion kennenzulernen. Erkläre dich einverstanden. Sie wird dir dann ihren 'Wirklichen Namen' verraten.



14. Betrete das nächste Haus auf der rechten Seite des Weges. Spreche mit Vardion. Enthülle deinen Namen, und wenn du herausgefordert wirst, kannst du ihm sagen, daß du gehst, wohin du willst. Erkläre dich bereit, Banes 'Wahren Namen' preiszugeben und teile ihm diesen mit.



15. Vardion ruft einen Dämonen herbei, um Bane zu zerstören. Danach erscheint Malchir und schimpft mit Vardion, weil er Bane angegriffen hat, ohne ihn zu benachrichtigen. Dir wird die freie Stelle von Bane angeboten. Nimm sie an. Vardion teilt dir nun mit, daß du einen Test bestehen mußt, und gibt dir den Schlüssel zur Bibliothek.

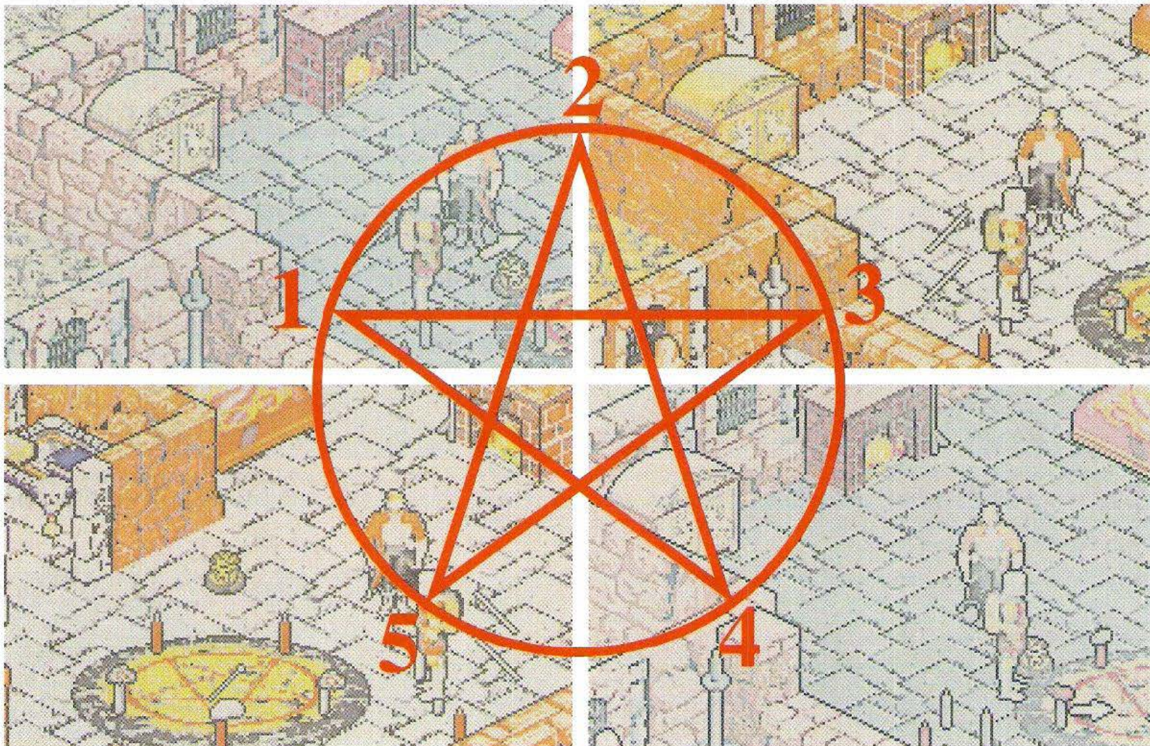


16. Gehe zur Bücherei, sammle die 2 Foci ein und die Reagens, die du für Vardions Test benötigst. Reise nun zu Banes Haus und sammle einen Focus aus einer Tasche dort ein. Kehre dann endlich zu Vardions Haus mit so vielen Reagenzien zurück, wie du tragen kannst. In der Juwelenkiste findest du noch einen anderen Focus.

ULTIMA VIII

Vardion`s Test

Für Zaubersprüche benötigst du Kerzen und Reagenzien. Sie müssen an den 5 Punkten eines Pentagramms plaziert werden - mit einem Focus in der Mitte. Die Punkte des Pentagramms wurden im Spiel benannt, aber in dieser Lösung wurde der Vorgang vereinfacht. Die 5 Punkte des Pentagramms heißen im Spiel Perivolcan Ze, Perivolcan Pa, Mesostel Pa, Aphelion und Mesostel Ze. Diese Punkte sind in dem folgenden Diagramm von 1 bis 5 numeriert:



1 - Perivolcan Ze   2 - Perivolcan Pa   3 - Mesostel Pa   4 - Aphelion   5 - Mesostel Ze

Vardion erwartet, daß du Foci mit den Zaubersprüchen 'Blitz', 'Hitze standhalten' und 'Flammenblitz' aufládst. Bereite noch einen Focus für später vor, den du zum Auslöschen benötigst. Um Zaubersprüche loszulassen, mußt du rote Kerzen auf den entsprechenden Punkten des Pentagramms verteilen. Die übriggebliebenen Punkte werden von schwarzen Kerzen eingenommen. Auch die Reagenzien müssen auf bestimmte Punkte des Pentagramms gesetzt werden. Letztendlich mußt du einen Focus in die Mitte des Pentagramms setzen, damit der Zauberspruch in Erfüllung geht. Nachdem alle benötigten Gegenstände um das Pentagramm verteilt sind, mußt du dich auf den dunklen äußeren Rand des Pentagramms stellen und auf der Mitte doppelt klicken, damit der Zauber eintritt. Wenn es nicht funktioniert, mußt du die Reagenzien näher zu ihren jeweiligen Kerzen und den Focus näher in die Mitte des Pentagramms schieben.

Der Zauber, den du an dieser Stelle sprechen mußt, ist unten beschrieben. Die Kerzen und Reagenzien sind mit den Punkten, auf denen sie plaziert werden müssen, aufgelistet. (Blitz - rote Kerzen an die Punkte 1, 2 und 4, Asche an die Punkte 3 und 5 und Bimsstein auf Punkt 4).

ZAUBERSPRUCH	ROTE KERZEN	ASCHE	BIMSSTEIN	OBSIDIAN	EISEN
Blitz	1, 2, 4	3, 5	4		
Hitze standhalten	1, 2			1, 2	4
Flammenblitz	1, 3, 4	3	1	5	
Auslöschen	NONE		1, 2, 4		

ULTIMA VIII

Malchir`s Tests



17. Nachdem Vardions Test beendet ist, wird er dich ersuchen, Malchir in der obsidianischen Festung für weitere Tests zu treffen. Du findest die Festung, indem du von der Bibliothek aus den Weg nach Nord-Osten gehst.



18. In der Festung erscheint Malchir, begleitet von 2 Steindämonen. Er berichtet dir ein wenig über den nahenden Test. Er startet deine Tests, indem er die Steindämonen zum Leben erweckt. Dann geht er.



19. Wenn die Dämonen angreifen, mußt du nach Osten rennen und darauf warten, daß sie kommen. Wenn sie in der Nähe sind, mußt du dich auf die ihre Nordseite begeben und in das Loch in der Westwand des Raumes springen.



20. Auf dem Boden des Loches in der Wand taucht ein Dämon vor dir auf. Greife diesen Dämonen nicht an. Er ist dein Begleiter für die Tests. Sprich mit ihm!

In dieser Kammer befinden sich 4 Foci und viele Reagenzien. Dies ist noch eine Gelegenheit, um Zaubersprüche für die Tests vorzubereiten. Bereite die 4 Zaubersprüche in der gleichen Weise wie vorher vor.

ZAUBERSPRUCH	ROTE KERZEN	ASCHE	BIMSSTEIN	OBSIDIAN	EISEN	SCHWEFEL	DÄMONENKNOCHEN.
Flammenschild	1, 2, 3, 4	3	-	1, 2	4	5	-
Explosion	2, 4, 5	5	2	-	3	4	-
Ruft Dämon herbei	1, 2, 3, 4	5	3	1, 2	-	4	4
Verbannt Dämon	1, 2, 4, 5	3	5	1, 2	-	4	4



21. Wenn alle Zauber vorbeireitet sind, mußt du nach Osten zu einer kleinen Nische gehen. Stelle dich in die Mitte, damit du in die Tests teleportiert wirst.



22. Nach Beginn der Tests kannst du das Gebiet so lange nicht verlassen, bis die 4 Tests beendet sind. Sichere das Spiel, bevor du den Testbereich betrittst...

Fortsetzung folgt

1942 - PACIFIC AIR WAR

MicroProse hat den Konflikt zwischen den USA und Japan genau simuliert.

Kampfjäger



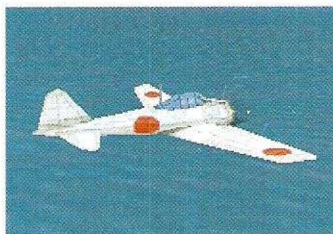
Wildcat
Amerikanischer Marinekampfjäger, sehr schnell, versagt aber bei hohen Wendungen. Ein anderes Problem ist, daß der F4-3 nur mit 4 Waffen ausgerüstet ist. Zeros 20 mm-Kanone ist ihm gegenüber von großem Vorteil.



Hellcat
Amerikanischer Marinekampfjäger, die größere Tragfläche gibt ihm mehr Auftrieb. Dadurch hat er weniger Probleme als der Wildcat.



Corsair
Amerikanischer Marinekampfjäger, sehr manövrierfähig, sackt nicht leicht ab. Aber durch den starken Rotationsmotor ist ein geradliniger Flug schwer zu kontrollieren.

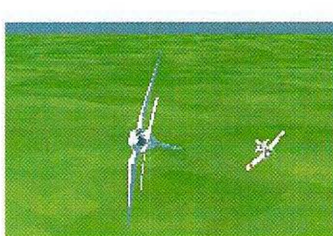


Zeke or Zero
Japanischer Marinekampfjäger, trägt mehr Munition als jeder amerikanische Flieger. Er übertrifft sogar bessere amerikanische Jagdflieger, ist aber im geraden Flug langsam.

Angriffe mit Jagdfliegern



Versuche keinen Frontalangriff eines amerikanischen Kampfjägers gegen einen japanischen Zero. Denn Zeros Kanonen sind tödlich!



Anstatt eines Frontalangriffs kannst du den Zero von oben oder unten angreifen. Flüchte dich nach jedem Angriff in eine sichere Entfernung.



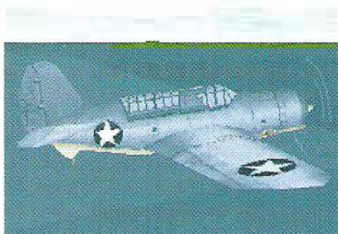
Wenn du Zielobjekte auf dem Boden mit einem Kampfjäger angreifst, kannst du das Sichtkreuz nicht genau auf das Ziel ansteuern. Peile etwas oberhalb an, da die Kugeln, die du abschießt, von der Schwerkraft beeinflußt werden. Ansonsten treffen sie den Boden, bevor sie das Zielobjekt erreichen.



Wenn dein Jäger von feindlichen Fliegern oder Flakfeuer überwältigt wird, solltest du dich darauf vorbereiten, dich bald hinauszuschleudern. Denn dein Flieger könnte so schwer beschädigt werden, daß du nicht mehr weiterfliegen kannst.

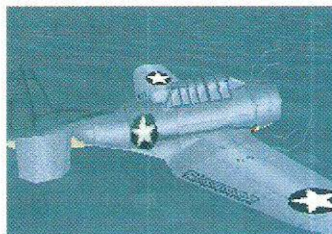
1942 - PACIFIC AIR WAR

Jagdbomber



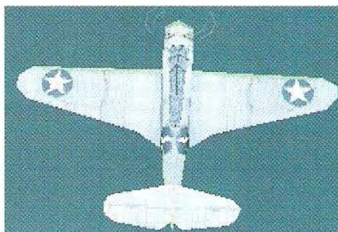
Helldiver

Amerikanischer Marine-Tauchbomber, schwer zu handhaben, aber als Bomber sehr zielgenau. Wenn du in einen Luftkampf verwickelt wirst, mußt du die Vorderwaffen einsetzen. Deine Rückgeschütze sind im Gegensatz dazu ziemlich schwach.



Dauntless

Amerikanischer Marine-Tauchbomber, wird auch als Aufklärungsflieger eingesetzt. Er kann gut manövriert werden, leidet aber an einem schwachen Motor und Geschützen.



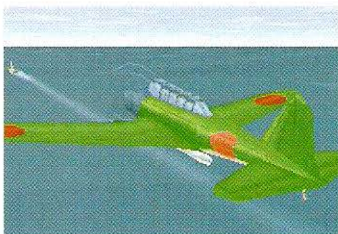
Devastator

Amerikanischer Marine-Torpedobomber. Dieser Flieger war in Origin's 'Pacific Strike' praktisch nicht zu gebrauchen, und dies gilt auch für Pacific Air War. Fliege diese Maschine nicht!



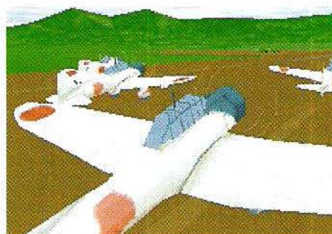
Avenger

Amerikanischer Marine Tauch- und Torpedobomber, eine schwere Maschine, die nur gegen Kampfangriffe überleben kann, wenn du lernst, mit seinen 2 Gewehrtürmchen und mit den nach vorne gerichteten Gewehren umzugehen.



Kate or Nakajima B5N

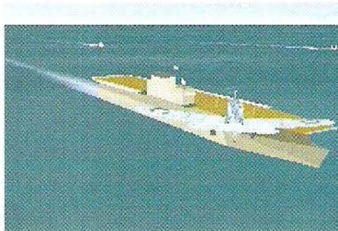
Japanischer Marine-Torpedobomber, eigenartigerweise mit einem rückwärtigen Zwillingsgewehr ausgestattet, besitzt vorne aber keine Ausrüstung. Greife diese Maschine Kopf-an-Kopf an, damit sie keine Gelegenheit eines Gegenangriff hat. Diese Bomber begleiten immer starke Begleitjäger.



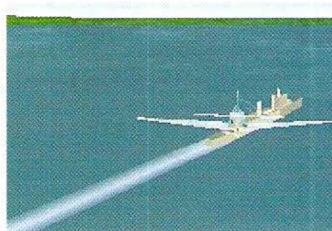
Val or Aichi D3A

Japanischer Marine-Tauchbomber, eine langsame, aber sichere Maschine. Sie ist auf das Tauchbombardieren spezialisiert. Wenn du unter Beschuß genommen wirst, solltest du dich mit den Vordergewehren revanchieren. Denn sie sind weitaus stärker als die rückwärtigen.

Angriffstaktiken



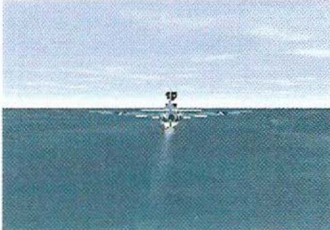
Torpedoangriffe. Greife das Zielobjekt diagonal mit dem Kopf voran an und werfe deine Bombenlast so spät wie möglich ab, damit das Schiff keine Möglichkeit für ein Ausweichmanöver mehr hat.



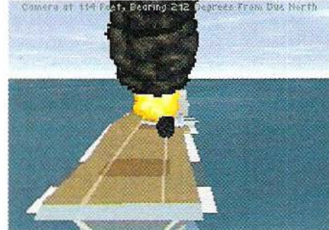
Tauchbombardieren - im Gegensatz zu Origin's 'Pacific Strike' ist das Tauchbombardieren hier eine erfolgreiche Taktik. Überzeuge dich von den Fähigkeiten deiner Maschine, bevor du ein steiles Tauchmanöver anstrebst. Oder du kommst nicht mehr auf deinen normalen Fluglevel zurück.

1942 - PACIFIC AIR WAR

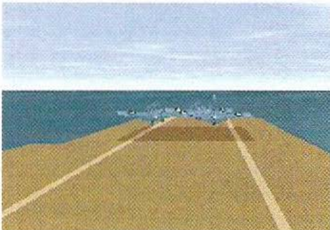
Landungen



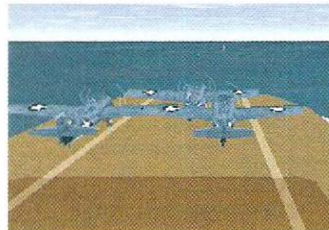
1. Zuerst mußt du deinen Jäger auf der Startbahn aufstellen. Für den Fall, das Flugzeuge landen, kannst du anhand der Rauchschwaden die Richtung, in der seine Maschinen fliegen, erkennen.



2. Wenn du die Landebahn anfliegst, mußt du die Motoren auf 30-40% drosseln. Dies hängt natürlich von der Abstiegsgeschwindigkeit des Fliegers ab. Ziehe die Landeklappen aus, um von den Tragflächen mehr Halt zu bekommen.



3. Bevor du die Landebahn berührst, kannst du die Motoren ausschalten, damit deine Maschine einfach auf der Bahn aufsetzt.



4. Bei Kontakt mit der Landebahn, mußt du die Radbremsen anziehen und darauf hoffen, daß dein Flieger bald anhält!

CODES

In dieser Ausgabe haben wir Codes für Litil Divil, Alone In The Dark 2, T.F.X., Pinball Fantasies und Zool 2 zusammengestellt. Viel Spaß beim Spielen!!!

PC Codes

ALONE IN THE DARK 2

Betrete das Haus, sammle das Gift aus der Küche neben dem stummen Kellner und das Gift von der Arbeitsfläche ein. Vermische beide mit etwas Wein und trinke sie, während du die RETURN-Taste gedrückt hältst. Drücke sie so lange, bis die Weinflasche wieder auf deinem Inventar-Screen erscheint. Deine Trefferpunktezahl beträgt nun 1000. Wiederhole den Vorgang, bis dein Trefferpunktestand 32.000 Trefferpunkte anzeigt.

LITIL DIVIL

Statt der Eingabe des Wortes DIVIL am Start des Spiels, mußt du die folgenden Varianten von Cheats eingeben (Vergiß nicht, daß Großbuchstaben wichtig sind):

DIVIL KmCiNpOcKe	- Levels überspringen - drücke F1
DIVIL Nicole	- Drücke SHIFT-P. Damit kommst du durch Wände.
DIVIL MEANING	- Drücke SHIFT-T. Füllt deine Energie wieder auf.
DIVIL Donkey	- Drücke T. Du erhältst extra Schätze.
DIVIL Grumpy	- Drücke K. Verschafft dir extra Schlüssel.

PINBALL FANTASIES

Gib EARTHQUAKE zwischen den Spielen (während der Screen rollt) ein. So kannst du den Tisch soweit neigen, wie du möchtest, ohne daß die Flipper eingeklemmt werden.

Wenn du EXTRA BALLS (vergiß den Leerschritt nicht) eingibst, erhält dein Spieler 7 Bälle.

T.F.X.

Nach der Eingabe deines Funksignals beim Registrieren deines Piloten, mußt du CTRL-ENTER drücken, um die Trainingsmission zu überspringen. Um Unverletzbarkeit zu erlangen, mußt du PLOP eingeben.

ZOOL 2

Gib folgendes auf der Titelseite, während Zool im Display ist, ein. Die Nachricht "Drücke Feuer, um Optionen zu erhalten" leuchtet auf: -

CREMOLA	- Zool erhält 10 Leben
VISION	- Zool erhält 20 Leben
TOUGH GUY	- macht Zool unbesiegbar
OLDENEMY	- Zool erhält unbegrenzte Zeit
ALCENTO	- Zool bekommt 99 Bonusgegenstände
KICKASS	- Zool bekommt unbegrenzte Smartbomben
BUMBLEBEE	- damit kannst du Levels überspringen. Drücke die RETURN-Taste.



Cool Spot & Cheat-It

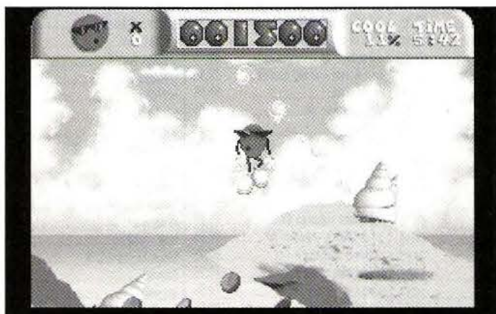
Doppelpack

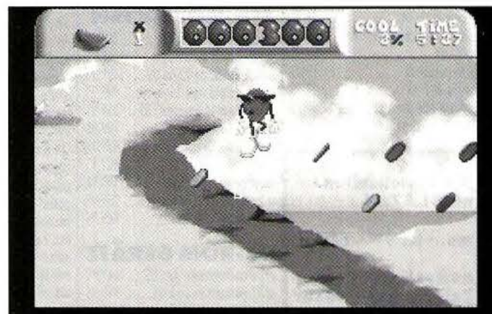
Auf der Coverdisk dieses Monats finden Sie neben dem hinreißenden Jump & Run-Knaller Cool Spot auch noch den fabelhaften Spieletrainer Cheat-It! Was will das Spielerherz mehr?

Zur Installation von Cool Spot legen Sie bitte die Diskette in Ihr 3,5"-Laufwerk und wechseln dann mit **a:** oder **b:** auf dieses Laufwerk. Anschließend müssen Sie nur noch **INSTALL C:\COOLSPOT** eingeben, und schon werden auf Ihrem HardDrive das Verzeichnis **COOLSPOT** erstellt und die entsprechenden Files installiert. Danach wechseln Sie mit **C:** auf das Festplattenlaufwerk und starten das Spiel mit **SPOT.** Wenn Sie hingegen **SETSND** eingeben, kommen Sie in ein Menü, in dem Sie die hardwaremäßigen Einstellungen Ihrer Soundkarte eingeben können.

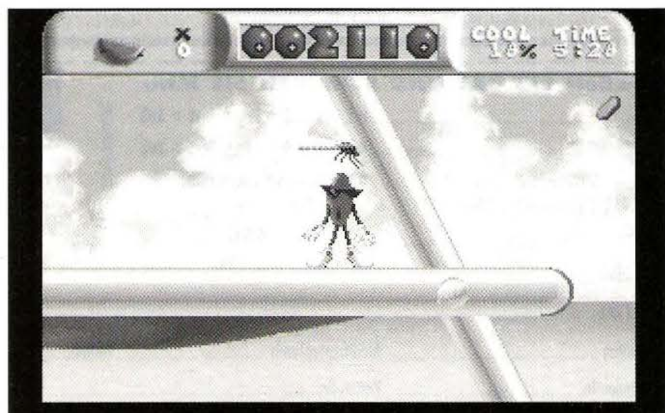
Im Spiel läßt sich Cool Spot mit den Cursortasten steuern, durch Druck auf ALT springt unser Held in die Höhe und STRG bzw. CTRL läßt ihn einige Salven abfeuern. Mehr gibt es eigentlich nicht zu wissen, außer vielleicht: nur Übung macht den Meister! Tip: versuchen Sie am Anfang nicht, wie der Blitz durch den Level zu spurten, sondern lassen Sie sich gemütlich Zeit. Erst wenn man alle Gegner auswendig kennt, sollte man mehr Tempo in die Sache bringen.

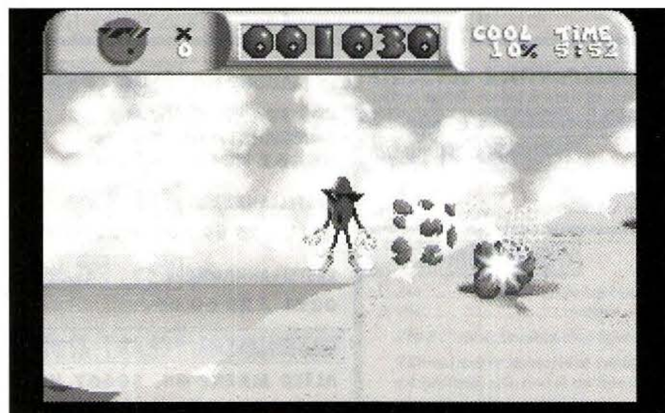
Mit der spielbaren Demoversion von Cool Spot können Sie den ersten Level dieses ausgezeichneten Jump & Run genau unter die Lupe nehmen.



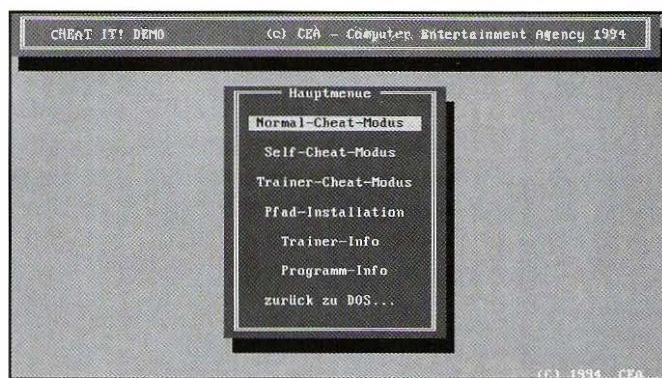


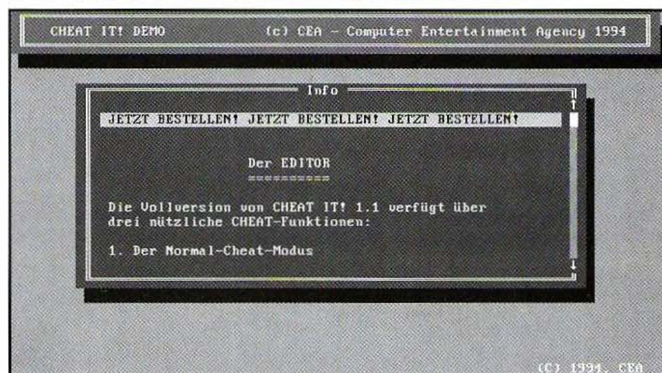
Die roten Punkte (Spots) müssen bei Cool Spot aufgesammelt werden. Im ersten Level sind es satte fünfzig Stück.

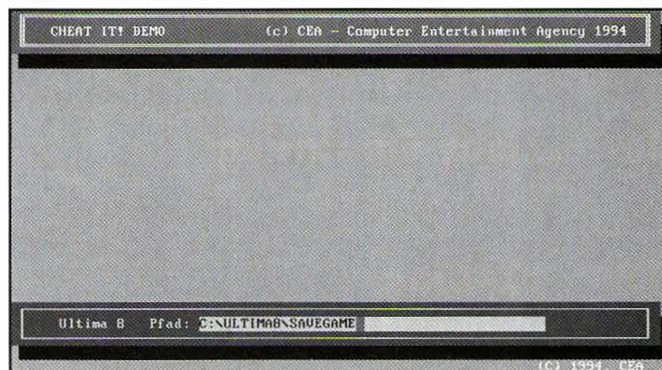




Wenn Sie den ultimativen Spieletrainer Cheat-It .installieren möchten, verfahren Sie folgendermaßen. Legen Sie auf Ihrer Festplatte ein Verzeichnis an, in dem sich Cheat-It später befinden soll. Beispiel: **MD CHEAT**. Dann legen Sie die Diskette in das entsprechende Laufwerk und wechseln mit **a:** oder **b:** auf dieses. Anschließend geben Sie ein: **COPY CHEAT.EXE C:\CHEAT** (bzw. das von Ihnen angelegte Verzeichnis). Starten Sie jetzt auf Ihrer Festplatte das File **CHEAT -D**. Es handelt sich um ein selbstentpackendes File, so daß Sie nun einige Sekunden Geduld haben müssen. Danach können Sie mit **DEL CHEAT.EXE** die komprimierte Datei wieder löschen. Den Game-Cheater starten Sie nun mit **CHEATIT**. Im Programm werden Sie sehr schnell feststellen, daß sich nur die INFO-Files und der Cheat-Modus anwählen lassen. Wählen Sie NORMAL CHEAT MODUS, so bekommen Sie eine Auswahl an







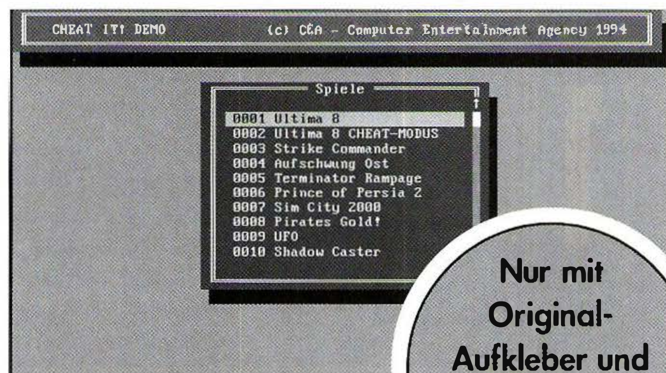
Bei manchen Trainern müssen Sie noch das Verzeichnis angeben, in dem sich Ihre Spielstände befinden. Der Original-Pfad wird vorgegeben.

2 neue Level

Auf der Diskette befinden sich neben Cool Spot und Cheat-It auch zwei neue Level zu ids aktuellem Spiel.



Spielen. Suchen Sie sich das gewünschte Spiel heraus (es muß sich übrigens auf der Festplatte befinden) und folgen Sie dann den Bildschirmanweisungen. Jetzt kann eigentlich nichts mehr schiefgehen und jeder Frust bei den gelisteten Spielen sollte endgültig der Vergangenheit angehören. Wo Sie die Vollversion von Cheat-It beziehen können, erfahren Sie übrigens im Info-File.



Zu diesen Spielen finden Sie bei Cheat-It Spieletrainer. Einfach zu bedienen und schnell in der Funktionsweise: Cheat-It!

Nur mit Original-Aufkleber und Reklamationsgrund.

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 10/94

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.



Bitte ausreichend frankieren

ASTAT MEDIA GmbH
– Reklamationen Computec Verlag –
Postfach 120166
90108 Nürnberg

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen): PC Games Coverdisk 10/94

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control

1



2



Platz	(Vormonat)	Titel	Hersteller/Monat
1	(1)	**Die Siedler**	Blue Byte/2. Monat
2	(2)	**SimCity 2000**	Maxis/7. Monat
3	(NEU)	**Tie Fighter**	LucasArts/1. Monat
4	(3)	**Anstoß**	Ascon/8. Monat
5	(4)	**Battle Isle II**	Blue Byte/4. Monat
6	(NEU)	**FIFA Int. Soccer**	Electronic Arts/1. Monat
7	(20)	**1942 Pacific Air War**	MicroProse/2. Monat
8	(17)	**Pacific Strike**	Origin/3. Monat
9	(NEU)	**Lothar Matthäus**	Ocean/1. Monat
10	(6)	**Ultima VIII - Pagan**	Origin/4. Monat
11	(9)	**Sam & Max**	LucasArts/7. Monat
12	(12)	**Flight Simulator 5.0**	Microsoft/11. Monat
13	(5)	**TFX**	Ocean/9. Monat
14	(13)	**Privateer**	Origin/11. Monat
15	(NEU)	**Theme Park**	Electronic Arts/1. Monat
16	(8)	**UFO - Enemy Unknown**	MicroProse/3. Monat
17	(10)	**Indy Car Racing**	Virgin/8. Monat
18	(7)	**X-Wing**	LucasArts/18. Monat
19	(15)	**Day of the Tentacle**	LucasArts/12. Monat
20	(11)	**F14 Fleet Defender**	MicroProse/2. Monat

CD-ROM

1 (1) **Rebel Assault**
LucasArts
9. Monat



2 (2) **Battle Isle 2**
Blue Byte
5. Monat



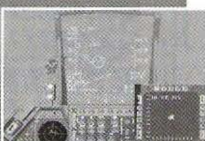
3 (NEU) **Outpost**
Sierra
1. Monat



4 (3) **Ultima VIII - Pagan**
Origin
8. Monat



5 (6) **Strike Commander**
Origin
7. Monat



6 (NEU) **Theme Park**
Electronic Arts
1. Monat



7 (4) **Day of the Tentacle**
LucasArts
13. Monat



8 (9) **MegaRace**
Mindscape
3. Monat



9 (8) **Sam & Max**
LucasArts
2. Monat



10 (7) **TFX**
Ocean
5. Monat



Neues Bewertungssystem

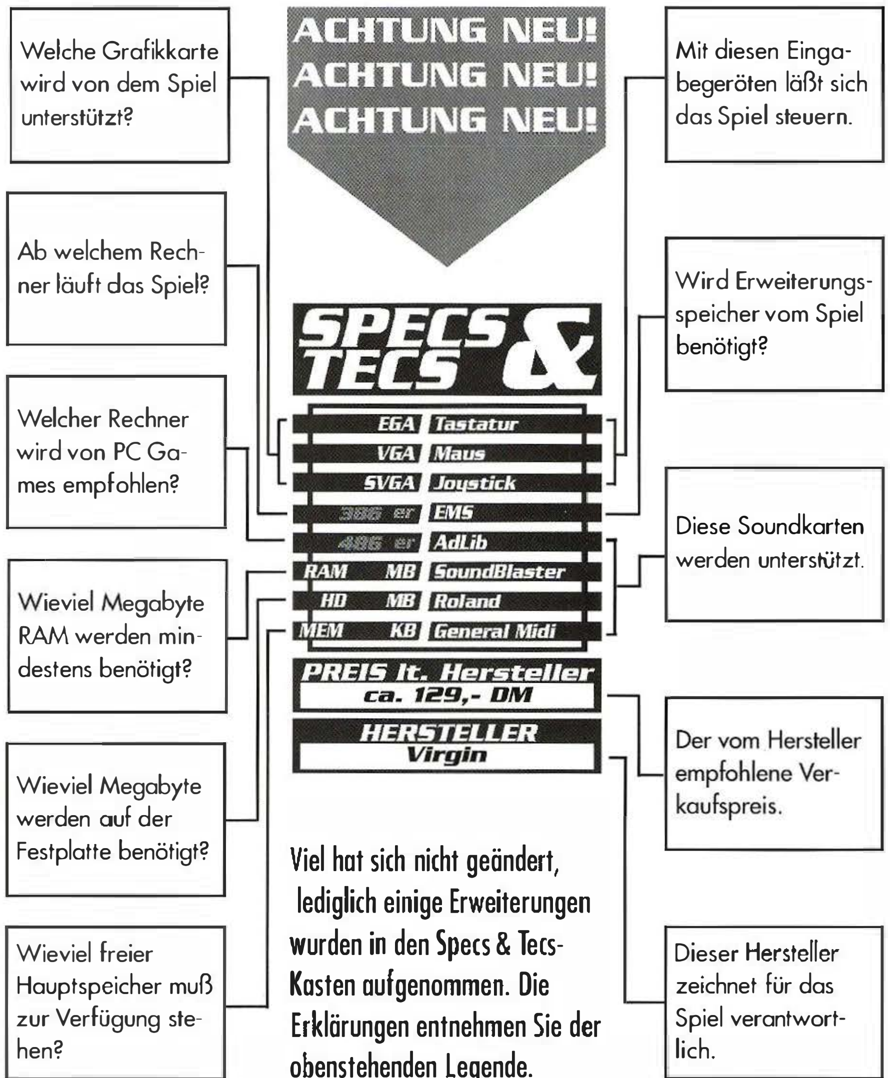
Neue Kleider

Wenn wir Ihnen nun erzählen, daß die Computerindustrie zu den schnellebigsten der Welt gehört, verraten wir Ihnen bestimmt kein Geheimnis. Das haben Sie sicherlich schon beim letzten Hardwarekauf am eigenen Leib erfahren müssen.

Motherboards, die vor wenigen Wochen noch ein Vermögen kosteten, sind nun für ein Butterbrot zu haben. Und Single-Speed-CD-ROM-Laufwerke sind auch schon weit unter die 100 Mark-Grenze gefallen. Was das alles mit dem Bewertungssystem zu tun hat? Ganz einfach, die sich ständig ändernde Hardware verlangt auch nach neuen Wertungskästen. Dieses Mal haben wir uns allerdings darauf beschränkt, den SPECS&TECS-Kasten zu modifizieren. Wir glauben, daß wir Ihnen damit noch mehr geballte Informationen zu den jeweiligen Spielen bieten können. Neu hinzugekommen sind die Rechneranforderungen und -Empfehlungen. Laut unserer neuesten Leserumfrage besitzen zwar über 50% einen 486er, aber immerhin noch 10% einen 286er. Daher ist es besonders wichtig, auf welchem Rechner das Spiel noch im erträglichen Rahmen läuft. Außerdem neu: Das benötigte RAM in MB. Die meisten Spiele brauchen heutzutage schon 4 Megabyte RAM, manche sogar mehr.



Bei allen wichtigen Spielen geben in Zukunft alle Redakteure der PC Games ihre Meinung ab. Damit Sie sich ein Bild über die jeweiligen Tester machen können, finden Sie im What`s Up die Vorlieben und Abneigungen aller Redakteure.



Viel hat sich nicht geändert, lediglich einige Erweiterungen wurden in den Specs & Tecs-Kasten aufgenommen. Die Erklärungen entnehmen Sie der obenstehenden Legende.

RANKING

Simulation 1

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
76%	76%	76%	76%
2	2	2	3

Spieleranzahl	1	4
Handbuch	deutsch	5
Spiel	englisch	6

1 Das Genre, in das sich das Spiel am ehesten einordnen läßt.

2 Die verschiedenen Einzelwertungen.

3 Die alles entscheidende Spielspaßwertung.

4 Wie viele Spieler können teilnehmen?

5 In welcher Sprache ist das Handbuch geschrieben?

6 In welcher Sprache sind die Bildschirmtexte?

1. Zool 2

Jump & Runs erscheinen momentan für den PC in so einer Fülle, daß man sich kaum mehr gegen sie wehren kann. Wem Cool Spot schon gefallen hat, der wird sich an Zool 2 sicherlich ergötzen können (1 HD-Diskette).

Unsere Wertung: neu

2. Universe

Wer erinnert sich nicht an Curse of Enchantia! Nun haben die Jungs von Core Design einen Nachfolger gezimmert, der nach eigenen Angaben den Vorgänger weit übertrifft. Ob das stimmt, können Sie mit diesem Demo überprüfen (1 HD-Diskette).

Unsere Wertung: neu

3. Star Crusade

Wing Commander und Starlord in einem Programm? Das ist doch unmöglich! Trotzdem verspricht aber Star Crusade derartige Wunderdinge, und auf den ersten Blick sieht es sogar nach der Erfüllung aller Wünsche aus (2 HD-Disketten).

Unsere Wertung: neu

4. Desert Strike

Auf den Konsolen und dem Amiga längst ein Hit, erscheint jetzt Desert Strike auch für den PC. Das spielbare Demo vermittelt einen hervorragenden Eindruck des Action-Knallers (1 HD-Diskette).

Unsere Wertung: neu

5. Cool Spot

Sie haben die PC Action gekauft, möchten aber trotzdem die Coverdisk der PC Games nicht missen? Dann können Sie die Diskette einfach hier bestellen. Inklusive Cheat-It!

Unsere Wertung: 85%

Hot-line

für Bestellungen und Reklamationen

Telefon: 09 11/ 35 53 53

PC Games

Demoservice

Absender:

Name, Vorname

Telefon

Straße, Hausnummer

PLZ,Ort

Je 3,5" HD-Diskette DM 4,-; besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so kostet jede Zusatzdiskette DM 2,50. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung +DM 10,- Porto)

1. ☐ Zool 2 (DM 4.-)
2. ☐ Universe (DM 4.-)
3. ☐ Star Crusade (DM 6,50)
4. ☐ Desert Strike (DM 4.-)
5. ☐ Cool Spot (DM 2,50)

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

☐ Bankeinzug
Rechnung buchen Sie bitte von meinen Konto ab
Konto:
BLZ:
Bank:
☐ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)
☐ Scheck, Bargeld liegt bei

Datum Rechtsverb. Unterschrift

Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH

PC-Demo/Sharewareservice

Kobergerstraße 41

90408 Nürnberg

Achtung: Für **Bestellungen aus Österreich** gilt die nachfolgende Adresse.
CS-Softwareversand / Oberlaaer Str. 16 / 1100 Wien / Tel.: 0222/8378954

Erben der Erde

Trio mit vier Pfoten

Die Might and Magic-Macher von New World Computing wechseln ins Lager der Fabel-Adventures und bringen mit Erben der Erde ein Abenteuer für die ganze Familie auf den Markt. Tauchen Sie ein in eine tierische Welt und helfen Sie mit bei der großen Suche!



Drei gegen einen! Das ist sicher nicht besonders fair. Aber muß man sich deshalb gleich vom Staudamm stürzen?

Wir befinden uns in der fernen Zukunft. Die Menschen haben die Erde auf mysteriöse Art und Weise verlassen und den Tieren die Herrschaft über den blauen Planeten übertragen. Wer nun aber glaubt, daß im Reich der Tiere nur Friede, Freude und Eierkuchen den Alltag bestimmen, der liegt gründlich daneben. Denn leider haben auch unsere Nachkommen mit solch menschlichen Übeln wie Intrigen und Diebstahl zu kämpfen.



Die Festung des Keilerkönigs sieht nicht gerade einladend aus.

Fuchs du hast...

Erst letzte Nacht wurde die Sturmkugel gestohlen. Diese Wunderkugel kann Unwetter und Stürme voraussagen und wird deshalb als Heiligtum verehrt. Als die Nachricht von ihrem Verschwinden publik wird, herrscht unter den Tieren natürlich helle Aufregung. Da die Füchse bekanntlich ihren Ruf als gemeine Langfinger weg haben und zudem Rifs Alibi nicht gerade hieb- und stichfest ist, wird die Schuld am Verlust einstimmig unserem Titelhelden in die Schuhe (Pfoten?) geschoben. Die einzige Chance, seine Unschuld zu beweisen, ist, die Kugel an ihren angestammten Platz zurückzubringen; wahrlich kein leichtes Unterfangen. Doch Rif muß diesen schweren Weg nicht alleine gehen. Zur Kontrolle wird er von Eeah dem Elch und Okk dem Keiler begleitet. Anfangs sind die drei ein recht verkorkstes Gespann, doch im Laufe ihres Abenteuers lernen sie die Fähigkeiten des anderen zu schätzen und ergänzen sich ideal. Steuern können Sie dabei nur den Fuchs Rif, seine beiden Gefährten folgen ihm automatisch und legen bei einem „unlösbaren" Problem auch mal selbst Klaue an. Als zusätzliches Druckmittel nehmen die Keiler auch noch Rifs hübsche Freundin Rhene gefangen.

...die Kugel gestohlen

Unsere Helden beginnen ihre Untersuchung zunächst in der näheren Umgebung. Am Tatort wird ein verräterischer Fußabdruck entdeckt. Dieses Hauptindiz führt das ungleiche Trio tief in die unerforschte Wildnis. Aber um sich dort zurechtzufinden, benötigt man eine Karte. Der einzige, der solch eine Kostbarkeit besitzt, ist der Astronom und Kartograph Tycho (Brahe?). Doch um diesen

Statement



Gegner brachialer Computergewalt können beruhigt aufatmen. Mit Erben der Erde erscheint endlich wieder ein Spiel, das trotz spannungsgeladener Handlung frei von jeglicher Brutalität ist. Und obwohl das Adventure offensichtlich für jüngere Computerfans konzipiert wurde, können auch Erwachsene durchaus Gefallen an den Abenteuern von Rif und seinen Begleitern finden. Es versteht sich von selbst, daß bei so viel Familienfreundlichkeit der Rätselgrad nicht besonders hoch ist. Geübte Abenteurer können Erben der Erde deshalb im Handumdrehen durchspielen. Für Einsteiger und Gelegenheitsspieler, speziell mit Sprößlingen im zarten Alter, ist dieses Spiel aber durchaus zu empfehlen.

davon zu überzeugen, das gute Stück herzugeben, braucht es schon einiges an Überredungskunst und noch mehr. Erst wenn man Tycho eine neue Linse für sein defektes Teleskop beschafft, ist der Sternengucker bereit, mit einer Kopie seiner Karte behilflich zu sein. Also läuft sich das Trio erst einmal die Hacken ab, um das kostbare Glas zu bekommen. Nur wer sich mit allen möglichen Tieren unterhält, erfährt die wichtigen Hinweise, die zur Lösung der einzelnen Rätsel benötigt werden.

Bring sie wieder her!

Wer aber alle Locations abgeklappert und jeden noch so unwichtig erscheinenden Gegenstand einsammelt, der wird keine sonderlichen Schwierigkeiten haben, das Spiel an ein oder zwei Tagen durchzuspielen. Fiese Rätsel vom Typ Sierra gibt es überhaupt nicht, meist wird man während den zahlreichen Unterhaltungen fast mit der Nase, Verzeihung, Schnauze, auf die Lösung des Problems gestoßen. Technisch gesehen erfüllt Erben der Erde die gängigen Maßstäbe. Viele hübsche Hintergrundgrafiken und ein stimmungsvoller Soundtrack begleiten Sie auf Ihrer Suche durch das Tierreich. Die digitalisierten Soundeffekte sind zwar gut, aber leider nur sehr spärlich gesät. Während des Intros verwähnen Sie die Helden mit deutscher Sprachausgabe. Distributor Softgold hat auch schon eine Full-Talkie CD-ROM-Version angekündigt, die komplett eingedeutschte Sprachausgabe bieten soll. Die Bedienung ist dank des LucasArts-ähnlichen SCUMM-Story-Systems kinderleicht. Sie müssen lediglich auf eines der acht Verben klicken und dann auf einen Gegenstand oder eine Person, um die gewünschte Handlung auszuführen. Bewegen Sie Ihren Mauszeiger über eine Tür, wird automatisch „Öffnen" hervorgehoben.

Thomas Brenner ■

Instant Jokes



Spaß muß sein! Damit die Suche nach der Sturmkugel nicht zu trocken wird, haben die Programmierer den zahlreichen Bewohnern des Tals jede Menge Humor eingeflößt. Selbst die Proletarier aus dem Dorf der Frettchen sind nie um einen gekonnten Scherz verlegen.

Unheimliche Wildnis



Hier haust eine mürrische alte Katze. Sie ist zunächst sehr reserviert, im weiteren Verlauf aber ein unverzichtbarer Helfer.





Durch die Schlucht geht´s weiter nach Norden. Für Füchse und Keiler stellt sie aber ein echtes Hindernis dar.



Auch die Bienen wissen um die Köstlichkeit ihres Honigs. Da muß sich Rif schon etwas einfallen lassen.



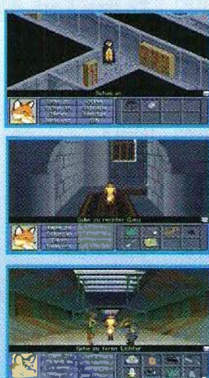
Der Stamm der Katzen ist sehr kooperativ. Wenn Sie es richtig anpacken, können Sie mit deren Hilfe rechnen.

Die Hunde sind treudoofe Diener ihres Prinzen. Mit etwas Geschick werden sie leicht überlistet.



Die Rettung für den verarmten Geldbeutel. Mit einem dieser Kristalle läßt sich gut Handel treiben.

Multi Maze



Großer Negativpunkt bei diesem Adventure sind die wenigen oder zu leichten Rätsel. Um das Spiel künstlich in die Länge zu ziehen, bedient man sich der beliebten Irrgärten. Dabei hätte man es jedoch bei einem Labyrinth belassen können. Aber leider wird man bei den Erben der Erde gleich mehrfach zum Kartenpinseln verdonnert. Da auf eine Automapping-Funktion komplett verzichtet wurde, sinkt die Motivation bei diesen Einlagen doch ganz gewaltig. Zur Verteidigung muß man aber sagen, daß die Gang- und Tunnelsysteme nicht besonders fies aufgebaut sind.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 1MB	SoundBlaster
HD 15MB	Roland
MEM 590KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
MicroProse

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch

Quotes



Unterhaltung für die ganze Familie! Die Rätsel sind nicht ganz so abstrakt und komplex wie bei anderen Adventures, so daß vor allem jüngere PC-Besitzer für dieses Spiel in Frage kommen.



Da kommen längst vergessene Erinnerungen an „Watership Down" wieder hoch. Ein friedliches und intelligentes Vergnügen, das auch einem Erwachsenen noch zu Herzen gehen kann!



Sind die putzig: Die herzigen Sprites fügen sich perfekt in die „King´s Quest"-ähnliche Umgebung ein. Die herzige Musik tröstet über die viel zu simplen Puzzles und unübersichtlichen Labyrinthe hinweg.



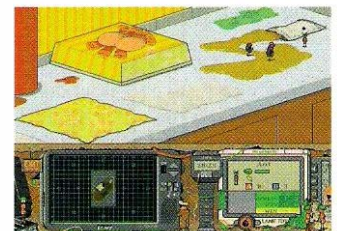
Wer reif genug ist für infantile Albernheiten, dürfte an diesem Adventure seine Freude haben. Da die Story viel zu kurz ist, stimmt das Preis-Leistungs-Verhältnis nur für die Jüngsten; ältere Spieler sind schnell durch!

Battle Bugs

Neues aus dem Maja-Land







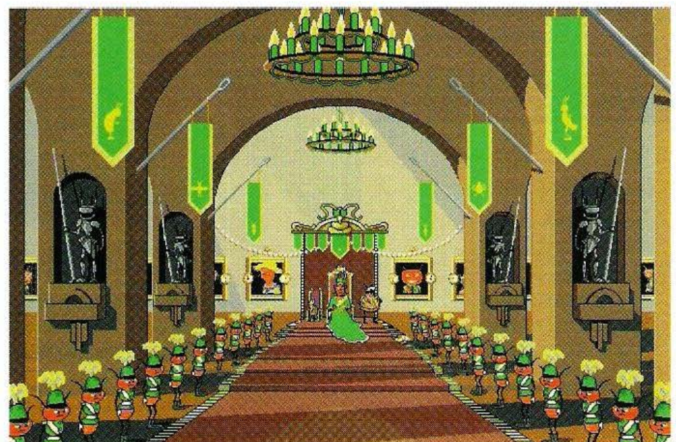
Das Timing macht's! Auf freiem Terrain hat man gegen die flinken Spinnen keine Chance. Lockt man die Gegner aber in den Honigsee, kann man Sie bequem über den Haufen bomben.

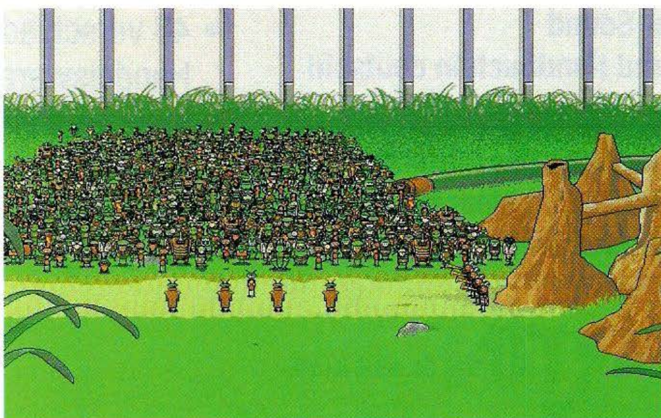
Eine ungewöhnliche Seuche ist auf dem PC-Markt ausgebrochen. Nachdem die Computerviren dank zuverlässiger Scanner nahezu unschädlich gemacht werden konnten, erobern jetzt Käfer und Ameisen die MS-DOS-Boliden.

Keine Angst! Den Kammerjäger müssen Sie trotzdem nicht auf Ihre Festplatte loslassen. Denn die jüngste Insektenplage ist durchaus gewollt und obendrein sehr unterhaltsam. „Incredible" Dynamix hat die Invasion der Krabbeltiere organisiert und bringt eine Art Sim MilAnt auf den Markt.
Battle Bugs ist eine hochauflösende Mischung aus Incredible Machine und Lemmings; als Oberbefehlshaber des Krabbel-Getiers müssen Sie Ihre Truppen strategisch geschickt durch allerlei knifflige Missionen führen, um das Reich Ihrer Königin Elizabug zu verteidigen. Unter Ihrem Kommando stehen dabei an die 20 verschiedene Insektenarten, sprich Truppengattungen. Jede einzelne Spezies hat naturgemäß ihre Vor- und Nachteile (siehe Kasten).

Ordnung und Disziplin

Schon in unseren frühen Tagen wurden wir von der Biene Maja über das militärische Leben von Oberst Ameise und seinem Gefolge aufgeklärt. Doch seit Battle Bugs weiß man, daß nahezu jedes Insekt wehrdiensttauglich ist. Mit höchster Disziplin, ohne Wenn und Aber, führen die mehrbeinigen Helden jeden Auftrag aus, den sie bekommen. Dabei wurde die Befehlsgewalt für den Spieler besonders angenehm gestaltet. Mit einem simplen Mausklick auf die jeweilige Figur stellt man diese ins „Achtung" und es erscheint ein Icon-Befehlsmenü. Ein weiterer Klick auf die einzelnen Symbole teilt dem Soldaten mit, ob er marschieren, Bomben werfen oder ähnliches ausführen soll. Zu Beginn jeder Mission wird mit der Handlung pausiert, dadurch können Sie das Schlachtfeld zunächst inspizieren. Erst wenn Sie auf den Play-Button klicken, gibt es Echtzeit-Action zu bestaunen. Anders als bei den Lemmings müssen Sie aber kein Maus-









Ohne Fleiß kein Preis! Wer seine Aufträge gewissenhaft erfüllt, wird von Queen Elizabug persönlich mit Orden dekoriert.

n Biene

Im Dienste Ihrer Majestät - Die Helden

Fast wie im richtigen Leben! Alles, was so kreucht und fleucht, kämpft bei den Battle Bugs verbissen mit. Hier sehen Sie eine Auswahl aus dem Truppenkontingent.



Die Ameise ist ein schneller Läufer und kann auch mit Bomben werfen.



Die Gottesanbeter sind zwar nicht sehr schnell, aber mit die stärksten Angreifer.



Der Spion kann unentdeckt durch die feindlichen Linien stapfen, um dort Schaden anzurichten.



Moskitos sind zwar recht flink, aber leider nicht besonders wirkungsvoll.



Die Biene hat eine große Reichweite. Sie agiert meist als Langstreckenbomber.



Die Motten können ihre Kameraden durch die Lüfte transportieren - ein wichtiger Aspekt.



Der Pionier bringt seine Kameraden unbeschadet über Wasserflächen.



Der Mistkäfer kann ebenfalls Bomben werfen und ist gegen Explosionen immun.



Durch den Kommandanten wird Angriff und Verteidigung der Truppe effektiver.



Die Rhinos sind fast unbesiegbar. Wie eine Festung rallen sie über den Gegner hinweg.



Hopsend oder laufend ist der Floh unterwegs. Leider ist er ein schwacher Kämpfer.



Die Kakerlaken sind eiserne Verteidiger. Außerdem sind sie gegen Giftangriffe immun.



Der Grashüpfer bewegt sich mit großen Sprüngen auf dem Feld. Er ist ein guter Angreifer.



Der Wasserfloh ist im Wasser schneller als an Land. Leider hat er keine guten Kampffähigkeiten.

Quotes



Freunde von den Lemmings werden hier sicherlich fündig. Nur der schwankende Schwierigkeitsgrad könnte nicht jedermanns Geschmack sein!



Ein witziges Spielchen, das jeden Freund von Knobelaufgaben von Anfang bis Ende fesseln wird. Wer die Incredible Toons kennt, weiß, was ihn erwartet.



Die witzige Spielidee und Comicgrafik können den Spieler stundenlang vor den Bildschirm fesseln - allerdings belasten die winzigen Spielfiguren die Augen.



Durch die ungewohnte SVGA-Grafik verliert Battle Bugs viel von dem Charme, den die Lemmings rüberbringen. Für Strategie-Fans allerdings eine witzige Alternative!

akrobat sein, um während des Gefechts neue Befehle zu erteilen: Sobald Sie auf einen Ihrer Gefolgsleute klicken, wird das Geschehen eingefroren. Nachdem Sie dann Ihr neues Kommando gegeben haben, kämpfen die Akteure munter weiter. Trotz dieser Annehmlichkeiten sollten Sie das Timing Ihrer Aktionen keinesfalls vernachlässigen. Denn bei fast allen Missionen führt nur ein ausgetüftelter Zeitplan zum Sieg. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei von „War das alles?" bis zu „Den Level kann man doch gar nicht schaffen!". Glücklicherweise können Sie aber jede Schlacht direkt laden. Man



muß sich also keine ellenlangen Paßwörter merken, sondern wählt einfach zu Beginn das gewünschte Szenario.

Leckere Grafik!

Die Schlachtfelder befinden sich meist über oder unter dem Küchentisch oder an ähnlich nahrungsreichen Orten. Besonders Pizza, Hamburger und Erdbeerkuchen stehen bei den militärischen Operationen im Vordergrund. Durch die hohe Auflösung von 640 x 480 bzw. 800 x 600 läuft einem beim Anblick dieser Leckereien schon fast das Wasser im Munde zusammen. Der 800 x 600-Grafikmodus ist allerdings nur für größere Bildschirme geeignet. Auf einem Otto-Normal 14"-Monitor werden sonst aus den Bienen Flöhe und aus den Flöhen Pixel (War da noch was?). Lobenswert sind auch die witzigen Animationen während des Spiels. In comicreifer Manier kämpfen die Akteure verbissen um den Sieg. Besonders in Kämpfen Marke David gegen Goliath gibt es viele (grafische) Überraschungen. **Thomas Brenner** ■

Statement



Für alle Biene Maja-Fans bricht mit Battle Bugs garantiert eine Welt zusammen. Von wegen Honig und Pollenklößchen! Die Krabbler stehen (genau wie wir) auf Pizza und Hamburger. Beim Kampf um diese Delikatessen verstehen die niedlichen Kä(mp)fer (genau wie wir) keinen Spaß. Lassen Sie sich also vom harmlosen Outfit der Mini-Armee nicht täuschen. Um hier ans Ziel zu kommen, ist jede Menge Strategie und Timing gefragt. Die witzige Spielidee kann zwar begeistern, der Spielverlauf erinnert aber sehr an frühere Titel aus dem Hause Dynamix. Wer jedoch von Incredible Toons & Co die Nase voll hat, kann hier seine Tüftlerliebe an neuen Problemen ausleben.







Bei so vielen leckeren Essensresten ist ein heißes Gefecht natürlich vorprogrammiert.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
● VGA	Maus ●
● SVGA	Joystick
386er	EMS
486er	AdLib
RAM 1 MB	SoundBlaster ●
HD 8 MB	Roland
MEM 580 KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 110,-

HERSTELLER
Dynamix

RANKING

Strategie

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
78%	75%	80%	75%

Spieleranzahl	1-2
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch

The Grandest Fleet

Schiffe-Versenken

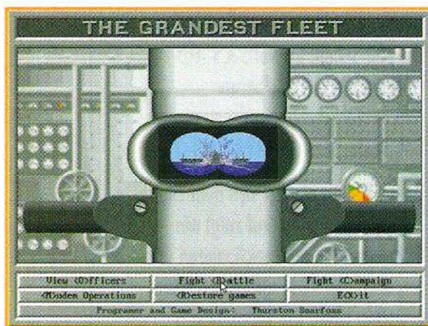
Neben Harpoon II hat uns diesen Monat noch ein zweites Spiel mit derselben Thematik erreicht. Die Rede ist von The Grandest Fleet. Doch ist The Grandest Fleet auch qualitativ aus dem gleichen Holz geschnitzt wie Harpoon II?

Wie wäre der Pazifikkrieg ausgegangen, wenn die Amerikaner von Yamamato in eine riesige Zerstörerschlacht gelockt worden wären, wo sie sich mit den gesamten japanischen Großkampfschiffen auf einmal konfrontiert gesehen hätten? Wenn Sie die Antwort auf diese hypothetische Frage interessiert, ist The Grandest Fleet vielleicht das richtige Programm für Sie. Aus mehreren verschiedenen Szenarien können Sie eine für Sie ansprechende Schlacht auswählen und sich als Befehlshaber beider Seiten versuchen. Natürlich dürfen Sie aber auch gegen einen menschlichen Mitspieler spielen, so daß Sie auch, nachdem Sie den mit insgesamt 21 Intelligenzstufen versehenen Computer besiegt haben, langfristig motiviert bleiben können.

Hexagonkämpfe

In der ersten Phase eines Kampfes können Sie sich eine erste Stadt und einige Schiffe aussuchen, die Sie mit Ihrem mal mehr, mal weniger bescheidenen Anfangskapital kaufen können. Schon hier offenbart sich, daß es sich bei The Grandest Fleet wieder einmal um ein Hexagon-Strategiespiel handelt. Das ganze Spielfeld ist in Hexagons aufgeteilt, über die Sie Ihre Schiffe und Bomber verschieben können. Dieses System ist nicht ungewöhnlich, und vor allem die Spiele der Battle Isle-Reihe konnten mit ihm große Erfolge verbuchen.

Das eigentliche Spiel gliedert sich in drei verschiedene Spielphasen, die jeweils hintereinander ablaufen. Zuerst können Sie Ihre Einheiten auf der Karte im Rahmen Ihres Aktionsradius verschieben, wobei Ihr vorrangigstes Ziel die Eroberung neuer Städte sein sollte. Denn diese Städte werfen jede Runde Kapital ab, mit dem Sie sich neue Schiffe, Bomber und Forts leisten können. Wenn alle Einheiten gezogen wurden, kommen Sie in die Angriffsphase, in der alle Schiffe, die in Ihrer Reichweite feindliche Einheiten orten, Ihren Schlag ausführen können. Leider wird der Kampfwert der einzelnen Schiffe nicht addiert, so daß Sie, wenn Sie mit zehn PT-Booten einen Zerstörer angreifen, den Zerstörer zwar schwächen, aber nicht versenken. Trotzdem werden Sie aber alle Ihre PT-Boote verlieren. Das hätte, wie z.B. bei Battle Isle mit den Umstellungsregeln, besser gelöst werden können. In der dritten und letzten Phase können Sie nun Ihre Städte mit weiteren Anlagen wie einem Hafen, Flughäfen, Universitäten und diversen anderen Gebäuden ausstatten, um irgendwann einmal die berühmten Superkampfschiffe bauen zu können, die Ihrem Besitzer einen enormen Vorteil einräumen. Natürlich gibt es auch



Bumm! Plitsch-Platsch... Das Sehrohr zeigt einen Treffer.



Die Grafik ist nicht State-of-the-Art, für das rein strategische Spielprinzip aber ganz zweckmäßig.







Anders als bei Harpoon II entspringen die Fahrzeuge hier der Fantasie der Entwickler.

Optionen wie das Reparieren von Schiffen oder das Neuausstatten von Flugzeugträgern, wenn sie einige Staffeln verloren haben.

Von der Aufmachung her kann man bei The Grandest Fleet eigentlich nicht viel aussetzen. Die Grafik ist gut gelungen und unterstreicht teilweise den leicht humorösen Stil des Spiels. Kleine Animationssequenzen werden abgespielt, wenn etwas Besonderes, wie z.B. ein Treffer auf einem Schiff, geschieht. Weiterhin untermalen nette Melodien das ganze Spiel. Auch an den Soundeffekten gibt es nichts auszusetzen.

Lars Geiger ■

Harpoon II oder The Grandest Fleet?

Ganz 100%ig kann ich mich für keinen der beiden Kandidaten entscheiden, dafür sind sie zu unterschiedlich. Harpoon II bietet dem realitätsbesessenen Hobby-Admiral wirklich alles, was sein Herz begehrt. Bei jedem U-Boot können Sie individuell die Tauchtiefe und die Geschwindigkeit bestimmen, bei jedem Bomber können Sie die Waffe rechts außen festlegen und bei jedem Kreuzer seine genaue Position im jeweiligen Flottenverband bestimmen. Wenn Sie Harpoon II beherrschen, können Sie ohne Probleme mitreden, wenn es in der Tagesschau heißt, daß dieser oder jener Flugzeugträger, Zerstörer oder Minensucher in ein Krisengebiet geschickt werden soll, denn die Daten der Schiffe in Harpoon II beruhen auf der Realität.
Ganz anders sieht es dagegen bei The Grandest Fleet aus. Wie aus den Spielen der Battle Isle-Reihe bekannt, verschieben Sie hier Ihre Schiffe auf einem Hexagon-Spielfeld. Von Realitätsnähe ist fast keine Spur zu sehen. Sie positionieren hier keine Niemitz, keine Bismark und keine De Gaulle, die Schiffe in The Grandest Fleet können einfach einer von ungefähr zehn Klassen zugeordnet werden. Das beinhaltet auch, daß Sie sowohl im Falkland- wie auch im Ersten Weltkrieg die gleiche Art Schiffe steuern. Je nachdem, ob Sie sich bis jetzt mehr für Spiele wie Battle Isle oder aber Patriot begeistern konnten, würde ich Ihnen zu The Grandest Fleet oder aber zu Harpoon II raten. Einen fairen Gegenwert bekommen Sie auf jeden Fall bei beiden Programmen für Ihr Geld.

SPECS & TECS

EGA | Tastatur
VGA | Maus
SVGA | Joystick
386 er | EMS
486 er | AdLib
RAM 4MB | SoundBlaster
HD 15MB | Roland
MEM 590 KB | General Midi

PREIS lt. Hersteller ca. DM 100,-

HERSTELLER QQP/Vertigo

RANKING

Strategie

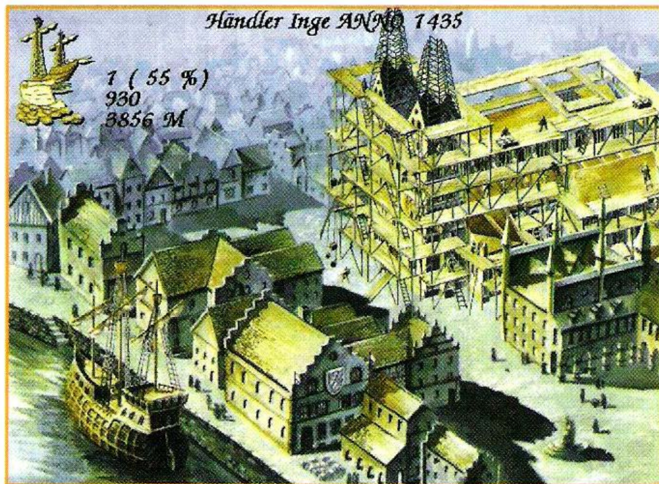
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
63%	70%	73%	78%

Spieleranzahl 1-2
Handbuch deutsch
Spiel englisch

Hanse - Die Expedition

Des Oldies n

Es ist alt, es geriet in Vergessenheit, es ist wieder da: Hanse wurde von den Toten auferweckt und spukt nun im SuperVGA-Gewand über unsere Festplatten.



Die alte Hansestadt Lübeck ist der Dreh- und Angelpunkt bei diesem Spiel.

Man muß schon verdammt lange in diesem Geschäft dabei sein, um sich noch an Ralf Glau und seine Programme zu erinnern. Zu Zeiten, als ein C 64 noch als Statussymbol galt, landete er mit Yuppi´s Revenge, Vermeer und Hanse gleich drei Bestseller. Vor allem letzteres verkaufte sich 1987 blendend - Grund genug für Ascon, das Kultspiel in der Classic-Reihe noch einmal unter die Leute zu bringen. Holger Flöttmann und seine Truppe sind im Bereich historisch akkurater Simulationen nicht ganz unerfahren: Mit Der Patrizier gelang ihnen schon vor Jahren ein Straßenfeger mit ganz ähnlicher Thematik und Aufmachung wie beim vorliegenden Spiel.



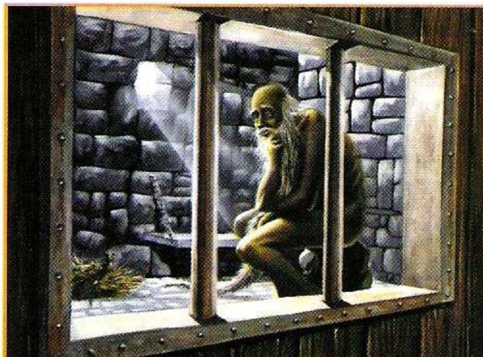
Dispo-Kredit gefällig? Die Hanse-Bank bietet mehr als Geld und Zinsen (oben).

Historisches

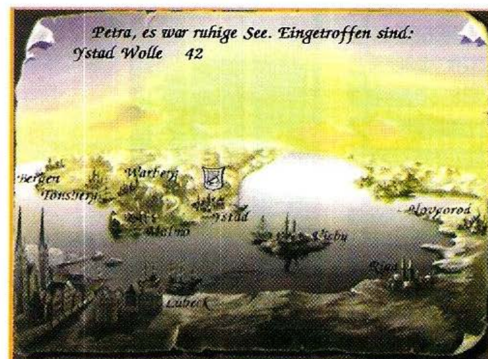
Was Lebkuchen und die Kaiserburg für die PC Games-Metropole Nürnberg darstellen, sind Marzipan und Holstentor für Lübeck. Just in dieser traditionsreichen Stadt an der Trave befand sich das Zentrum der Hanse, eines mächtigen Handelsverbunds im Mittelalter. Im Schatten des Lübecker Doms residieren Sie in Ihrem schmucken Kontor (Handelshaus) direkt am Hafen. Dort ankern auch die weltberühmten Koggen, die mit den wertvollsten Gütern der damaligen Zeit beladen werden. Im Großhandel ordern Sie Salz für die dicken Bäuche der Pötte und beliefern damit Städte in den angrenzenden Ostsee-Ländern, wie z. B. in Dänemark (Malmö, Bergen). Umgekehrt kaufen Sie dort Pelze, Leinen, Honig, Wachs usw. ein und verscherbeln die Waren auf dem heimischen Markt. Durch geschickten Ein- und Verkauf finanzieren Sie neue Schiffe, die Reparatur derselben sowie noch mehr Lagerhäuser. Sie schicken Ihre Koggen auf die Reise, nehmen bei der Bank einen Kredit auf oder decken sich mit Kanonen ein, um Ihre Boote und Häfen zu verteidigen. Neben Freibeutern macht nämlich auch der dänische König Waldemar IV. die Gewässer unsicher.

Familienbande

Bei Spielbeginn können bis zu sechs Teilnehmer eine „Aufenthaltserlaubnis" für Lübeck beantragen. Dort legen Sie auch fest, unter welchem Namen Sie starten und ob Sie weiblichen oder männlichen Geschlechts sind. Diese Frage wird spätestens dann relevant, wenn ein holder Knabe oder ein Mägdelein an Ihre Schlafzimmertür klopft und Sie heiraten möchte. Meist bringen die gutsituierten Eheanwärter eine nicht zu verachtende Mitgift ein, die selbstredend sofort in neue Schiffe investiert wird. Auf Dauer läßt sich auch der Nachwuchs nur schwer vermeiden; die Kinder werden wichtig, wenn Ihre Dynastie eine Expedition (daher der Untertitel) in unentdeckte Regionen plant. Erst ab 15 Jahren sind die Jungs und Mädels seetauglich und können mit einer beliebigen Anzahl von Koggen losgeschickt werden. Je nachdem, wie intensiv Sie oder der Hauslehrer sich



Wer seine Miete nicht rechtzeitig bezahlt, wandert unverzüglich in den Schuldturm.



Vor jeder Runde werden Sie über die zurückliegenden Ereignisse informiert.

eue Kleider



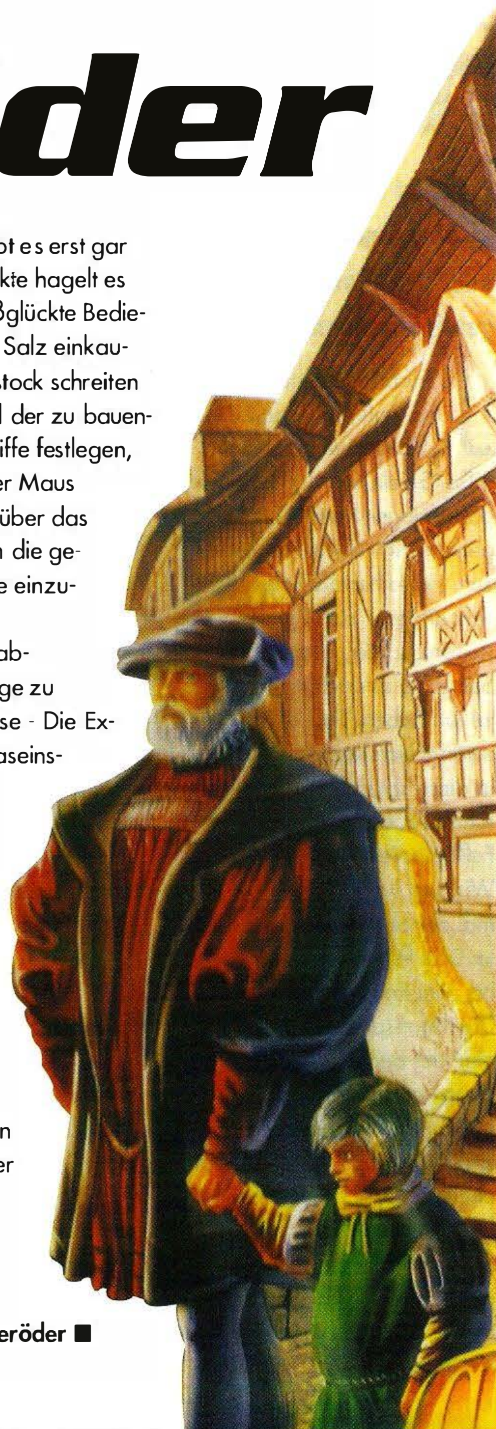
Pirates! GOLD läßt grüßen: Nach der Seeschlacht wird die Beute verteilt.

um die Erziehung gekümmert haben, wird die Tour ein Erfolg oder ein totaler Reinfall.
Das Spiel läuft in Runden ab, die jeweils einem vollen Jahr entsprechen. Wenn ein Hanseat seine Arbeiten erledigt hat, erscheint ein waghalsiger Bote, der praktisch die „Ereigniskarte" darstellt. Schmuggel, Bestechung, Spenden, Freundschaftsdienste und kleinere Strafen wechseln sich ab; oft müssen Sie sogar eine Entscheidung treffen, z. B. ob Sie der Kirche einen weiteren Tausender in den Klingelbeutel legen. Auch „freiwillige" Zuwendungen an den Klerus sind jederzeit möglich. Das Geld wird für den Dombau verwendet - je schneller die Kathedrale vollendet wird, desto früher können Sie Bürgermeister von Lübeck werden. Sobald Sie im Sessel des Stadtoberhaupts Platz nehmen dürfen, haben Sie Ihr Ziel erreicht. Im schlechtesten Fall „sterben" Sie verarmt im Schuldturm und hinterlassen keine Erben.

Bilder einer Ausstellung

Was MicroProse schon bei Pirates! GOLD erfolgreich praktizierte, haben die Grafiker auch bei Hanse realisiert: SuperVGA-Gemälde von höchster Qualität werden auf dem Monitor kredenzt - eines prächtiger als das andere. Kleiner Schönheitsfehler: Auf den Bildern tut sich nichts. Mini-Animationen gibt es lediglich zu bestaunen, wenn Ihren Schiffen mal wieder einige Kanonenkugeln um die Segel pfeifen. Und nicht zu vergessen: Der Mauscursor (eine Rückansicht von Emil der Hausratte) bewegt sich - das ist doch auch schon mal was. Musikalisch werden Sie von Ascon mit einigen wenig überzeugenden Melodien versorgt; Soundeffekte gibt es erst gar nicht. Minuspunkte hagelt es auch für die mißglückte Bedienung: Will man Salz einkaufen, zum Opferstock schreiten oder die Anzahl der zu bauenden Handelsschiffe festlegen, muß man mit der Maus kreuz und quer über das Pad pflügen, um die gewünschte Menge einzustellen.
Bleibt noch die abschließende Frage zu klären: Hat Hanse - Die Expedition eine Daseinsberechtigung? Wenn man sich die Alternativen ansieht, wohl kaum. Christoph Kolumbus, Pirates! GOLD und natürlich der phantastische Patrizier bereiten wesentlich länger Vergnügen als dieses Spiele-Wrack.

Petra Maueröder ■



Statement



Hanse ist genauso dünn wie das umständliche, langatmige Handbuch, das den Eindruck vermitteln will, daß das Progrämmchen mehr als zwei Stunden zu unterhalten vermag. Dieses Spielprinzip ist so was von antiquiert, daß es eigentlich permanent aus dem Computer-Gehäuse stauben müßte. Irgendwie haben es die Programmierer geahnt, daß ein moderner PC allergisch auf Hanse reagiert: In der Anleitung entschuldigen sie sich schon mal vorab dafür, daß das Spiel alle paar Minuten abstürzt - was auch prompt passiert. Ein Kuriosum noch zum Schluß: Als ich bei diesem Spiel mal wieder für ein gutes Jahrzehnt im Schuldturm schmachtete, bin ich angeblich mehrfache Mutter geworden - und das alleine in einem hermetisch abgeriegelten Kerker. Die Erklärung für dieses biologische Wunder steht noch aus; das letzte Mal, als so etwas passierte, leuchtete über einem Stall in Bethlehem ein Stern...

SPECS & TECS

	EGA	Tastatur	
	VGA	Maus	●
●	SVGA	Joystick	
	386 er	EMS	●
	386 er	AdLib	●
	RAM 4MB	SoundBlaster	●
	HD 10MB	Roland	
	MEM 600KB	General Midi	●

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Ascon

RANKING

WiSim

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
65%	20%	80%	56%

Spieleranzahl	1-6
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch

Soccer Kid

Nachwuchs-Talent

Jetzt ist sie vorbei, die Fußballweltmeisterschaft. Leider ist das Ergebnis für die deutsche Mannschaft ja nicht so überragend gewesen. Aber bestimmt haben Sie der ganzen Welt mit Spielen wie Anstoß World Cup Edition oder dem Bundesliga Manager Hattrick bereits gezeigt, daß wir mit einer anderen Strategie durchaus hätten gewinnen können.

Ja, was macht man nun als passionierter (Monitor-) Fußballer, wenn einem selbst Spiele wie der Bundesliga Manager Hattrick und das geniale FIFA Soccer langsam zum Halse heraushängen? Etwas anderes zum Spielen wäre ja ganz schön, aber mit Fußball sollte es doch irgendetwas zu tun haben. Soccer Kid zwängt sich jetzt ganz genau in diese schmale Lücke zwischen Fußballspiel und NICHT-Fußballspiel.
Widmen wir uns aber erst einmal der obskuren Vorgeschichte: Drei Wochen sind es noch bis zum Endspiel in Amerika. Die Mannschaften kämpfen um eine der begehrtesten Trophäen auf der Erde, den Weltmeisterschaftspokal. Doch zufällig kommt zu just dieser Zeit ein Raumpirat an der Erde vorbei, um den Pokal seiner Sammlung an wertvollen Gegenständen aus aller Herren Sterne einzuverleiben. Beim Heraufbeamen des Pokals geschieht ein Unglück, und die Trophäe kollidiert mit einem kleinen Kometen. In fünf Teile zersprungen, landet der Pokal wieder auf der Erde, und wie es der Zufall so will, sind diese fünf Teile - ganz klar - über die gesamte Erde verteilt. Jetzt erst kommt der Held dieses Games im wahrsten Sinne des Wortes ins Spiel. Soccer Kid schnappt sich seine Fußballausrüstung und macht sich, den Ball lässig unter den Arm geklemmt, auf den Weg, die Teile des Pokals rechtzeitig zur Siegerehrung wiederzufinden.

Fußball-Phantasien

Soccer Kid entpuppt sich als reinrassiges Jump & Run, das es von den Animationen her durchaus mit dem Spitzenreiter im Genre Jump & Run, Cool Spot, aufnehmen kann. Soccer Kid hat, wie alle Jump & Run-Kämpfer, jede Menge Feinde, die ihn am Erfüllen seiner Aufgabe hindern möchten. Er hat zwei verschiedene Möglichkeiten, mit diesen Feinden zu verfahren. Auf der einen Seite kann er sie natürlich geflissentlich ignorieren und sie einfach überspringen. Die zweite Möglichkeit ist das Abschießen der Gegner (zu irgend etwas muß der Fußball ja auch gut sein.) Natürlich bekommt Soccer Kid für Gegner, die mit einem Kopfstoß oder Fallrückzieher abgeschossen wurden, mehr Punkte auf sein Konto gutgeschrieben. Da die Hintergrundstory Soccer Kid durch fünf verschiedene Länder (England, Italien, Rußland, Japan und die USA) führt, sind natürlich auch die Level sehr unterschiedlich ausgefallen. Stadtlevel wie innerhalb von London gibt es genauso wie Level, die auf dem Lande oder auf einem russischen Kriegs-



Ist das ein Amiga, ein Mega Drive oder gar ein Jaguar? Nein, es handelt sich hier um einen „einfachen" 486er!



Alles, was ein Fußballerherz begehrt...

Als Fußballer hat Soccer Kid natürlich einige besondere Kunststückchen mit dem Ball in petto. Die Animationen können es dabei ohne Probleme mit dem erst kürzlich erschienenen Cool Spot aufnehmen.
Soccer Kid kann...



... springen...



... Fallrückzieher machen...



... den Ball köpfen...



... den Ball schießen...



... auf dem Ball stehen...



... vom Ball aus Luftsprünge machen!



schiff spielen. Überall gibt es dabei neue Gegner, die Soccer Kid ans Leder wollen.

Extras

Auch Extras sind wieder in rauhen Mengen vorhanden. Es gibt Icons, die Soccer Kid mehr Zeit geben, einen Level zu beenden, Energieherzen, die Soccer Kid wieder auffrischen, wenn er ein paar Schläge einstecken mußte, Unbesiegbarkeitsicons, die Soccer Kid einige Zeit unverletzlich an seinen Gegnern vorbeirennen lassen, Extra-Leben und Tempostiefel, die Soccer Kid in die Geschwindigkeitsregion von Sonic katapultieren und gleichzeitig unverletzbar machen.

Lars Geiger ■

Statement



Nochdem der PC noch vor einigen Jahren rigoros vernachlässigt wurde, wenn es um gute Actionspiele ging, kommt jetzt fast schon zuviel auf den Markt. Glücklicherweise konnten bis jetzt fast olle Jump & Runs technisch und auch spielerisch überzeugen. Auch Soccer Kid macht hier keine Ausnahme. Die Grafik ist schnell und gut gezeichnet, die Animationen laufen ohne Ruckeln in alle Richtungen und der Schwierigkeitsgrad wurde auch nicht übermäßig hoch angesetzt. Soccer Kid hat olle Voraussetzungen, ein Klassiker zu werden, den man in der Mittagspause immer wieder gerne aus dem Schrank herauskramt.

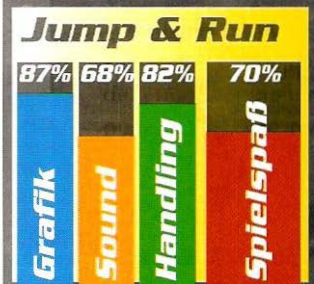
SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
386 er	AdLib
RAM 1MB	SoundBlaster
HD 6MB	Roland
MEM 610KB	General Midi

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 80,-

HERSTELLER
Krisalis

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch



Ich hatte schon befürchtet, daß das Sommerloch auch tiefgreifende Verkleinerungen dieser Rubrik verursachen könnte. Heldenhaft sprang jedoch wieder einmal die Firma QQP in die Presche, die sich immer mehr zu einem sicheren Lieferanten für diese Seiten entwickelt. Vielen Dank für die Sicherung meines Arbeitsplatzes. Leider können sie in diesem Monat nicht die Spitzenposition halten - ein echter Außenseiter drängte nach vorne und brachte es fertig, unsere schlimmsten Erwartungen noch zu übertreffen. Aber ich will nicht vorgreifen.

Die hier vorgestellten Spiele stehen (wie immer) zur Verfügung, um Leser zu bestrafen, die ihre Meinung nicht für sich behalten können. Wer unter den erhöhten Ozonwerten dieses Sommers noch nicht genug gelitten hat, bekommt hiermit Gelegenheit, zu zeigen, wieviel er wirklich vertragen kann.

Rainer Rosshirt

Red Crystal

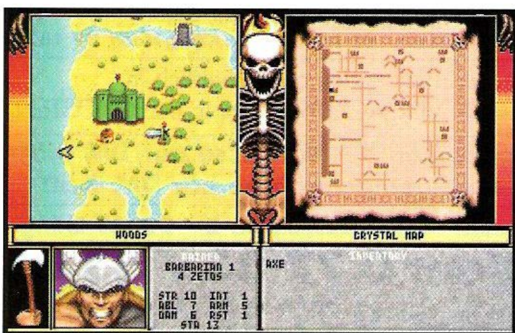
The Seven Secrets of Life

Hersteller: QQP • Preis: ca. DM 80,-

Ich will doch nicht hoffen, daß sich QQP zu einem regelmäßigen Zulieferer für diese Seiten entwickelt, aber dieses Spiel mußte eigentlich hier landen. In diesem Rollenspiel verspricht man dem leichtsinnigen Käufer eine vollständig neue Welt, die es zu erforschen gilt. Man hat die Wahl, alleine oder zu zweit auf Wanderschaft zu gehen, wobei auch eine Modem-Option vorgesehen ist. Über 70 Dungeons und unzählige (He - was soll das? Natürlich kann ich bis sieben zählen!) Arten von Monstern und sonstigen Bewohnern dieser imaginären Welt warten auf den Spieler. Leider werden alle gängigen Soundkarten unterstützt, die Bedienung kann, wie in der Anleitung versprochen, wirklich intuitiv geschehen (allerdings braucht man dennoch das Handbuch, da ein hartnäckiger Kopierschutz dumme Fragen stellt) und angeblich unterstützt dieses Spiel auch den VGA-Standard. Der Vorspann könnte auch wirklich schlimmer sein, und ich fing schon an, Hoffnung zu schöpfen. Noch guten Mutes kreierte ich meinen Charakter und stürzte mich ins Geschehen, was allerdings ein gequältes Wimmern zur Folge hatte. Die „Landschaft" wird wirklich etwas genügsam dargestellt - um es höflich auszudrücken. Mein Charakter erscheint als Schwert, das man durch die Pixelhaufen steuern kann. Da die Steuerung auch etwas ungenau ist, braucht man schon einige Versuche, um sich durch eine Schlucht von nur wenigen Metern Breite zu manövrieren. An dieser Stelle kommt erstmals so etwas wie Spannung auf (wie komm ich da durch?). Gelegentlich trifft man auf ein anderes Schwert, worauf sich sofort ein lebhafter Dialog entwickelt, der allerdings nicht so überwältigend informativ ist. Bald schon fällt auch unangenehm ins Auge (die Soundkarte hüllt sich schmollend in Schweigen), daß gleiche Wesen immer die gleichen Sprüche ablassen. Da hätte ich doch gleich in die Disco gehen können! Automapping ist zwar eine feine Sache und wird auch positiv vermerkt, aber absolut unnötig, wenn man die ganze Umgegend mühelos im Gedächtnis behalten kann. Immerhin - netter Versuch! Sollte man das Bedürfnis verspüren, eines der Gebäude zu betreten, wird das „alter Ego" als menschenähnliches Sprite dargestellt, die Perspektive wechselt blitzartig von 2D auf (fast schon) 3D und es weht ein Hauch von Ultima VIII - ein ganz milder allerdings. Von der unerwarteten isometrischen Darstellung noch ganz benommen, fällt gleich etwas anderes auf - die Gegenstände liegen so offensichtlich im Wege herum, daß es schon Glück braucht, nicht darüber zu stolpern. Der Schwierigkeitsgrad wurde so ausgelegt, daß selbst der Haushund keine Frustrationen bekommt. Wie nachsichtig! Über die „sieben Geheimnisse des Lebens" habe ich in diesem Spiel zwar nichts erfahren, aber immerhin konnte es mir das Geheimnis eines gesunden Schlafes näherbringen. Das ist doch schon etwas.



Staunend bewundern wir die isometrische Darstellung.



Die verschwenderische Fülle der Darstellung droht, den Spieler über kurz oder lang zu erschlagen.



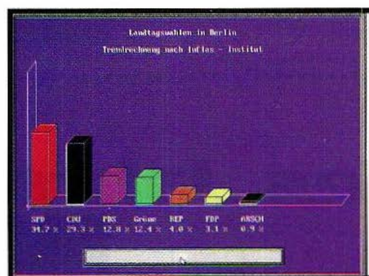
Anspruchsvolle Dialoge geben dem wegweisenden Spiel erst die rechte Würze.

1990

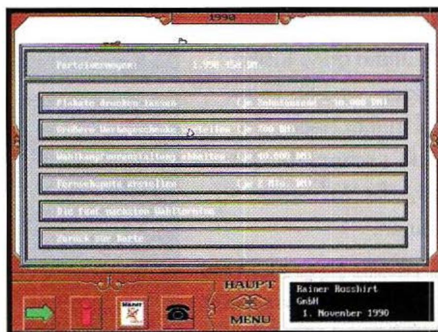
Das Spiel zum Superwahljahr '94

Hersteller: APC&TCP • Preis: ca. DM 69,-

Strategisch passend auf den Markt gebracht, will mich diese Lern-Strategie-Simulation (welch ein Wort!), bei der ich versuchen soll, mit meiner eben gegründeten Partei die Regierung zu übernehmen, fesseln. Zählen wir alsa zuerst die positiven Merkmale dieses Programms auf, die natürlich vorhanden sind. Es ist komplett in Deutsch, funktioniert auch auf einem 286er tadellos und die Verpackung ist gut gelungen - vor allem die Zeichnung von unserem Herrn Kohl. Das war es dann aber auch schon. Das Spiel wird schnell und unkompliziert auf der Festplatte installiert - und ist noch schneller und noch unkomplizierter wieder runtergelöscht. Aus gutem Grund! Aber alles der Reihe nach. Zwar wird mein SoundBlaster erkannt, aber fast nie angesprochen. Während des Spiels kommt meist nur der Piepser zum Zuge. Musik ist offensichtlich nicht die starke Seite der Programmierer, was man ihnen aber nicht vorhalten sollte. Schlimmer ist der Ablauf des Spieles. Nachdem man seine Partei gegründet hat, braucht man natürlich ein Wahlprogramm. Dies erstellt man, indem man zu fünf (!) Menüpunkten eine Wertigkeit abgibt. Wer hätte gedacht, daß es so einfach ist? Um nun seine Partei bekannt zu machen, kann man sich wiederum in diversen Menüs tummeln. Hier werden Geschenke verteilt (sieh an...), Plakate geklebt, Wahlkampfveranstaltungen abgehalten und noch ein bißchen mehr. Schon nach kurzer Zeit drängt sich der Verdacht auf, vor dem Spiel „Norton Commander" zu sitzen, nur daß hier mehr Farbe in den Menüs geboten wird. Hat man sich durch Dutzende von Menüs gearbeitet und ist schon der Meinung, nie wieder etwas anderes zu sehen, wird der Spieler (Menüklicker genannt) ohne Vorwarnung mit „echter" Grafik in tiefe Verwirrung gestürzt. Allerdings in einer Qualität, die einem C 64 die Schamesröte ins Gesicht treiben würde. Uralte Kalauer wie verschiedene Druckerzeugnisse wie „Blind", „Der Spargel" oder „Fötus" sind dann schon echte Höhepunkte.



„ARSCH" steht natürlich für die neugegründete Partei „ARme SCHreiber".



Ein tiefer Griff in die Mottenkiste deutschen Humors.

Riptide

U007 jagt Dr. Rip



Die Welt wird naß und immer nasser, von dem schönen kalten Wasser...



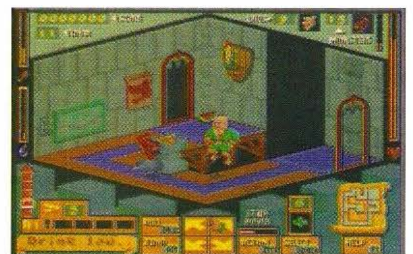
Als Spezialagent für Unterwasser-Angelegenheiten wurden Sie ausgebildet und ausgerüstet, um das Verbrechen im salzigen Naß zu bekämpfen. Skrupellose Geschäftemacher verkaufen mutierte Seetiere zum Verzehr. Mit dem Ein-Mann-Tauchboot, einer integrierten Bordkanone und einem ferngesteuerten Mini-Zweitboot gehen Sie der Sache richtig auf den Grund.
Die Rätsel, die es im Halbdunkel von 50m Tiefe zu lösen gilt, sind zum Teil sehr knifflig. Nicht jede Schleuse steht offen, nicht jeder Schalter ist erreichbar, nicht jeder Fisch ist eine harmlose Bachforelle auf Seeurlaub.
Weder an Grafik, Animation, Sound noch an Varianten wurde gespart. Rundum ein mehr als empfehlenswertes Produkt. Schon in der Shareware-Version kommt man voll auf seine Kosten, und bei einem Preis von DM 49,95 für die Vollversion hat man einen echten Preis-Leistungs-Renner!

Mystic Towers

Rapunzel, Rapunzel...



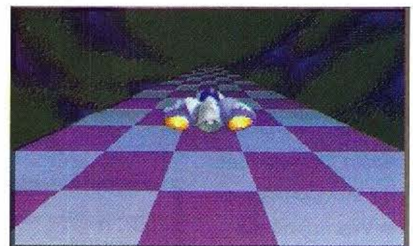
Baron Baldric macht sich wieder einmal auf den Weg, um Gutes zu tun.



Und wieder spielen wir das altbekannte Spiel der Vorherrschaft auf dem Shareware-Markt. Kaum hat Epic die Nase einen Zentimeter nach vorne geschoben, kontert Apogee.
Doch schon etwas in die Jahre gekommen, macht sich eine greisenhafte Gestalt namens Baron Baldric auf, um das Böse zu bekämpfen und die in seinem Tal wohnende Bevölkerung vor dem Untergang zu bewahren.
Schon früh sollte man anfangen, umherliegende Geschosse oder Nahrungsmittel aufzuheben, denn bis zu den oberen Etagen, die man erklimmen muß, scheint der Wohlstand noch nicht vorgedrungen zu sein. Trotz der Vielzahl von verschiedenen und teilweise animierten Einrichtungsgegenständen ist das Spielgeschehen äußerst übersichtlich aufgebaut. Leicht findet man sich mit Grundriß (Karte wird ohnehin immer eingeblendet) und Steuerung zurecht.
Schon in der Shareware-Version ist man für längere Zeit gebunden, und wer den Haussegen noch geradehängen hat, kann sich ruhig einige Nächte mit der Vollversion (DM 59,95) um die Ohren schlagen!

Sky Roads

Spritschleuder des Jahres 2200



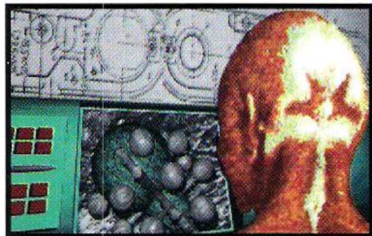


Flüssige 3D-Grafiken und eine hervorragende Steuerung im Zukunftsszenario.

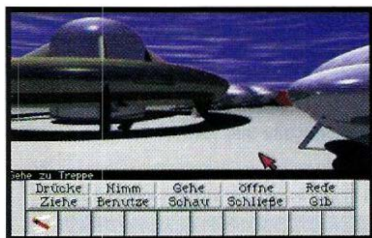
Selbst wenn alle Grenzen fallen und man beginnt, im Weltall Rennen zu fahren, sollte man sich der guten irdischen Promillegrenze entsinnen. Nichts ist verhängnisvoller als auf dem vorgegebenen Parcours aus Jux und Tollerei vom Weg abzukommen und in den Weiten des Alls zu erfrieren oder in einer Sonne zu verglühen. Rein architektonisch gesehen sind die Raumstraßen ein Meisterwerk abstrakter Kunst. Gemeinerweise besitzen einige der Straßen einen Sonderbelag, der von maximaler Beschleunigung bis zur sofortigen Ionisierung alles bedeuten kann.
Grafisch hervorragend umgesetzt, flüssig animiert und mit schönem Background hinterlegt, bietet dieses Spiel, trotz des an sich einfachen Spielgedankens, einen außerordentlichen Spielgenuß. Wer nicht schon an den drei Leveln der Shareware-Version verzweifelt (meist Fahranfänger), kann in der Vollversion mit über 30 Runden der Freundin ohne Risiko zeigen, was für Potential in ihm steckt. Da juckt`s schon, für DM 48,- die Vollversion zu kaufen.

Andromedas Erbe

NUMBER ONE



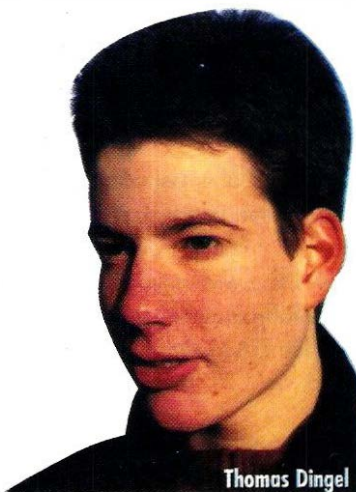
Wahre Meisterwerke aus der Feder von PC Games-Lesern.



Lang ist es her, daß wir dazu aufriefen, die Tastaturen zu strapazieren und eigene kleine Spiele-Meisterwerke einzureichen. Jetzt wurden aus der Vielzahl der Streiter um Ruhm und Ehre (und Preise) die Gewinner ermittelt. Eine unabhängige Jury von fünf Leuten testete alle eingehenden Produkte und vergab bis zu fünf Punkte für das jeweils beste Game. - Kurzer Tusch - and the Winner is - Spannung - Thomas Dingel und sein Programm Andromedas Erbe mit 22 Punkten. Gratulation! Nur knapp geschlagen kommt Steffen Schmidt mit Logo und 20 Punkten auf den zweiten Platz und, last but not least, belegen H. Stamer & G. Fippel mit Columns VGA und 16 Punkten Rang 3.

Über das Spiel schreibt Thomas, einer der Autoren:
„Auf die Idee, Andromedas Erbe zu schreiben, wurde ich gebracht, nachdem sich ein Shareware-Programm meines Bruders besser als erwartet verkaufte. Natürlich war der letzte Motivationsschub zur Vollendung der Programmierwettbewerb. Vorbild für die Spielsteuerung waren die Adventures von LucasArts, deren Fan ich schon seit langem bin. Bereits vor eineinhalb Jahren fingen Gerrit Rothmaier (18 Jahre) und ich (19) mit dem Schreiben an. Gerrit hat viele Teile des Spieles (sein erstes) in den Sprachen C und Assembler programmiert, die er sich selbst angeeignet hat. Für die Grafik war ich zuständig. Sie sollte möglichst ungewöhnlich werden, und deshalb entschloß ich mich nach langem Herumprobieren, das Raytracing-Programm Povray, übrigens ein PD-Produkt, zu benutzen. Dabei kamen auch Statuen oder Insektenbilder zum Einsatz. In der Vollversion (dem zweiten Teil) macht der Spieler einen Abstecher zur Erde in die Stadt Siegen. Warum Siegen? Ganz einfach, weil ich dort wohne und somit die Orte der Handlung fotografieren und integrieren konnte. Ein besonderes Dankeschön geht an dieser Stelle noch an Bernd Hoffmann, der den Sound zum Projekt auf seinem Amiga komponierte."

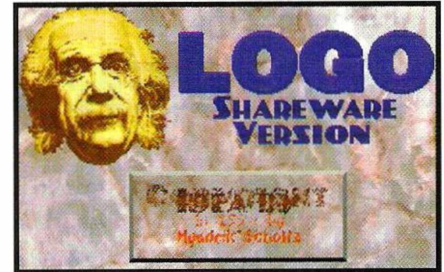
Was gibt es da noch viel hinzuzufügen. Das Programm ist übersichtlich, leicht zu bedienen und dennoch eine Herausforderung für jeden abenteuerlustigen PC-Besitzer. Galaktisch!



Thomas Dingel

Logo
Silbermedaille

Sieh an - kaum konnten wir vor zwei Monaten das Produkt einer fast schon professionellen Shareware-Crew vorstellen, schon zeigt uns ein Autor, daß es noch besser geht. Logo, das Spiel, bei dem die Aufgabe darin besteht, ein vorgegebenes Rechteck mit Zahlen in einem leeren Rechteck nachzubauen. Dummerweise reagieren aber Nachbarfelder beim Legen einer Zahl mit einer Summenerhöhung um 1, und schon geht die Grübelei los, wie man nun am besten die richtige Kombination von allen nötigen Feldern und den dazugehörigen Augenzahlen erreicht. Fehlerkorrektur ist bei Einsicht von Trugschlüssen oder wildem Chaos möglich, jedoch nicht beliebig, sondern nur durch Rücknahme der Züge in umgekehrter Reihenfolge. Pech für den, der zum Schluß erkennt, daß er am Anfang anders hätte beginnen müssen. Für viele ist schon Minesweeper unter Windows fesselnd, aber Logo ist durch die gute grafische Aufmachung, die Einfachheit des Spiels und der Bedienung ein echter Hit, vor allem für Leute, bei denen die Finger noch nicht mit dem Feuerknopf am Joystick verwachsen sind.





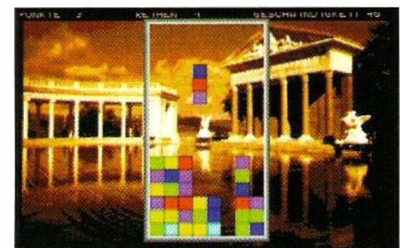
Ein Spiel für Leute, die es ruhiger mögen: Logo fordert Kombinationsgabe und fördert die Intelligenz.

Columns VGA
Der lachende Dritte

Was wäre dieser Wettbewerb ohne die Vielzahl von Remakes alter Klassiker. Dabei schnitt die Tetris-Variante Columns am besten ab. Hier geht es weniger um verwinkelte und verdrehte Gesteinsbrocken, sondern immer um schöne gerade, drei Blöcke große Balken, die herabfallen. Der Experte schreit nun nach Gnade - das kann ja ein Zweijähriger! Fast. Jeder der drei Blöcke eines Balkens hat eine andere Farbe, und so prächtig das Wirrwarr nach einigen Minuten auch aussehen mag, Ziel sollte sein, durch Gruppierung von optisch Gleichem ein Chaos erst gar nicht entstehen zu lassen. Ob nun drei einer Farbe horizontal, vertikal oder diagonal sich aneinanderfügen, ist egal, der Effekt ist der gleiche, sie lösen sich auf! Ebenfalls farbenfroh programmiert und mit Soundeffekten hinterlegt, kommt es auch hier immer wieder zu Suchterscheinungen. Fazit: Alle drei Programme können sich ausnahmslos auf dem Shareware-Markt sehen lassen und sind es wert, von Ihnen getestet zu werden. Bei Erwerb der Vollversionen kommt das Geld auf jeden Fall bei engagierten und begabten Programmierern an, die uns dies vielleicht mit weiteren tollen Programmen danken werden.



Tetris? Nein, Columns, was „Spalten" heißen soll. Fügen Sie die richtigen Blöcke in den Spalt!



Ähnlichkeiten mit einem bekannten Game Boy-Spiel sind rein zufällig...

Thunder Zone
Traute Zweisamkeit

Schon immer einen Hauch der unendlichen Weiten verspürte man beim einsamen Durchgleiten des Raumes und Schlagen unzähliger Schlachten. Doch neben Wing Commander Armada haben wir mit Thunder Zone noch ein Produkt, das man via Modem gegeneinander spielen kann. In einem vorgegebenen Raumsektor gilt es, den Eindringling aufzuspüren und zu vernichten. Zu Beginn kann man sich aus dem Arsenal der Föderationsflotte zwei Zusatzwaffensysteme auswählen.
Für die heutigen Spiele etwas dürftig in Aufmachung und Optionen, aber bei allen integrierten Funktionen perfekt. Fazit: ein weiteres nettes Sharewareprogramm, das wahrscheinlich nie einen großen Erfolg verbuchen wird.



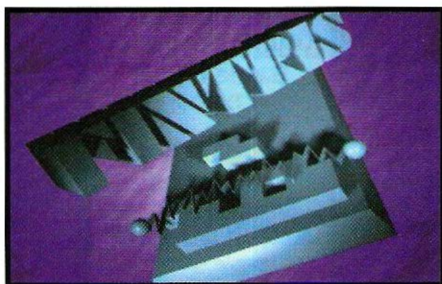


Nicht Wing Commander, aber ganz unterhaltsam: Thunder Zone.

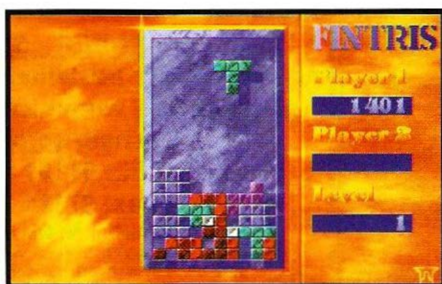
Fintris

Tetris-Clone

An der Tetris-Spielidee scheiden sich die Geister der Computer-Spieler. Für die einen ist es eine alte Spielidee, und jede neue Variante ist der 1001ste Tetris-Clone. Für die anderen ist es ebenfalls eine alte Spielidee, die aber wunderbar einfach und dabei so faszinierend ist, daß selbst die 1001ste Variante mit Begeisterung gespielt wird. Fakt ist, daß wohl mindestens auf jedem zweiten PC irgendeine Tetris-Variante ihren Platz gefunden hat und immer wieder für ein kurzes Spielchen zwischendurch gut ist.
Die von uns getestete Variante heißt Fintris und kommt, der Name verrät es schon, aus dem hohen Norden, nämlich aus Finnland. Fintris gehört zu den besten Vertretern der Tetris-Familie und kann vor allem durch eine hervorragende Grafik glänzen. Da eine gute Grafik aber nicht ausreicht, um sich von den anderen Tetris-Varianten abzuheben, hat der Autor Tommi Tarkiainen einige interessante Features eingebaut. Das Game kann alleine, zu zweit gegeneinander simultan und zu zweit gegeneinander abwechselnd gespielt werden. Es gibt ferner drei verschiedene Sätze von Spielsteinen. Für Anfänger stehen einfache Spielsteine zur Verfügung, Oldie-Fans können mit den Original-Steinen spielen und für nimmermüde Könner steht ein Set mit komplexen Figuren bereit. Wem das immer noch nicht genug Abwechslung bietet, der kann die Sets auch noch beliebig miteinander kombinieren. Ein weiteres Feature von Fintris ist das sogenannte Mana, das man erhält, wenn man mehrere Reihen auf einmal verschwinden läßt. Mana ist eine Art Energie, mit der das Spielgeschehen manipuliert werden kann. Wenn genug Mana vorhanden ist, kann der Spieler dieses einsetzen, um Reihen verschwinden zu lassen, Steine zu duplizieren und Steine zu eliminieren. FINTRIS ist ein Tetris-Clone mit neuen Features und altbewährten Spielelementen, der jedem Tetris-Fan (und solchen, die es werden wollen) wärmstens zu empfehlen ist. Schade nur, daß in der Shareware-Fassung kein Laut zu hören ist. SoundBlaster-Unterstützung ist registrierten Benutzern vorbehalten, die für DM 34,50 die Vollversion erworben haben.



Bereits das zweite Spiel, das an Tetris erinnert...



...diesmal ist die Ähnlichkeit aber beabsichtigt.

Neues von Sierra und Coktel

Mit Phantasmagoria steht bei Sierra demnächst ein astreines Horroradventure zur Veröffentlichung an. Auf den vier CDs soll Filmstoff mit einer Gesamtlänge von fast fünf Stunden Platz finden. 20 Schauspieler und ein professionelles Filmteam haben die benötigten Filmsequenzen bereits fertiggestellt, während man sich an den Tastaturen und Mäusen der Entwicklungsabteilung noch abmüht, das Ganze möglichst effektvoll in eine 3D-gerenderte SuperVGA-Umgebung einzufügen. Ebenfalls speziell für Multimedia-PC sind die Fortsetzungen von King´s Quest (Teil 7) und Space Quest (Teil 6) geplant. Vor allem das erstgenannte Adventure mutet grafisch eher wie ein Disney-Film als wie ein Computerspiel an und erscheint mit mehr als einem Gigabyte Umfang und ausschließlicher Verwendung von SuperVGA nur auf CD-ROM. Für Space Quest 7 ist neben der SVGA-CD-ROM-Version auch weiterhin eine stark abgespeckte Disketten-Version geplant. Obwohl das Präfix "Lost in..." ja nicht gerade eine Auszeichnung ist (man erinnere sich an das Flop-Adventure Lost in Time), knüpft Coktel Vision auch bei seinem nächsten interaktiven Spielfilm wieder daran an. Lost in Town ist eine Kriminalgeschichte, die ihre Spannung vor allem durch Filmeinlagen bekommen soll. Mehr in Richtung Inca schlägt dagegen The Last Dynasty. Coktel Vision verspricht hochauflösende Raumkämpfe und knackige Puzzles, diesmal auf zwei CD-ROMs.



Phantasmagoria: Offensichtlich nichts für schwache Nerven.



Space Ho! Roger Wilco hat auch in Teil 6 wieder jede Menge Dreck wegzuräumen.



Erinnert fast an Disney-Charaktere: King´s Quest 7 wird nur für CD-ROM erscheinen. Sierra steht vor einem Durchbruch...

Geplante Termine

Phantasmagoria	Januar ´95
King´s Quest 7	Januar ´95
Lost in Town	Januar ´95
Space Quest 6	Februar ´95

Neues von Infogrames

Weiterhin auf Gänsehaut setzt der Franzose Infogrames. Zum einen steht bereits im November der nächste Teil der Alone in the Dark-Reihe an, zum anderen wird zur gleichen Zeit auch der Call of Cthulhu-Zirkel (Howard Philip Lovecraft) fortgeführt. Neben Meisterdetektiv Edward Carnby ist diesmal auch sein weibliches Pendant Emily Hartwood wieder mit von der Partie. In der Rolle eines von beiden kann der Spieler diesmal das Geheimnis eines verstorbenen Navajo-Indianers ergründen. Prisoner of Ice spielt dagegen in etwas nördlicheren Regionen: Der Spieler begleitet den Polarforscher Peter Hamsun dabei auf einer haarsträubenden Jagd nach einem Nazi-Geheimnis. Beide Produkte werden speziell auf die Möglichkeiten von CD-ROM ausgerichtet, was jede Menge Filmeinlagen und hochauflösende Grafiken verspricht.





Viel hat sich bei A.i.t.D. auf den ersten Blick ja nicht verändert - allerdings glänzt hier SuperVGA.





Spannend wird's auch bei Prisoner of Ice. Wie der Titel bereits vermuten läßt, führt die Story den Spieler in nördlichste Polarregionen.

International Tennis Open

Sprachwunder

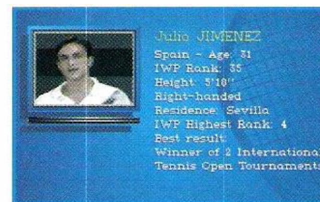
Nachdem Boris Becker das erste Mal Wimbledon gewonnen hatte, erlebte Tennis einen nahezu unglaublichen Aufschwung. 1994 hat sich die Euphorie gelegt, und die ständigen Mißerfolge der deutschen Tenniscracks sorgen für ständig steigendes Desinteresse.

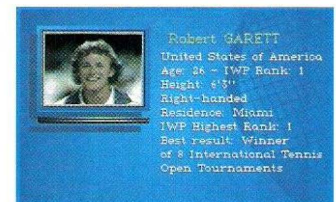
Wer sich trotzdem für diesen Sport begeistern kann, wird sicherlich schon einmal auf die Suche nach einigen brauchbaren Tennisspielen für den PC gegangen sein. Leider sind solche Nachforschungen nicht mit viel Erfolg gekrönt, denn das einzige Programm, das in der Vergangenheit von sich reden machen konnte, war World Tennis Championships von Mindscape - und das ist schon zwei Jahre alt!

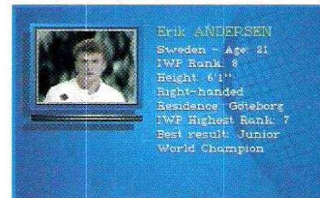


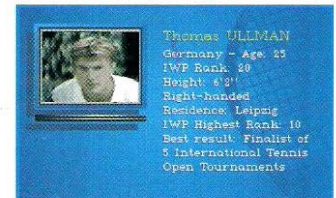
Die Zeit ist reif!

International Tennis Open ist schon seit längerer Zeit auf dem Markt - aber nur für das in Deutschland relativ bedeutungslose Philips CD-i. Programmiert wurde es von den Alone in the Dark-Machern Infogrames, die mit ihrem zweiten Sportspiel, Planet Football, gründlich auf die Nase fielen. Umso überraschter ist man dann auch, wenn man ITO zum ersten Mal unter die Lupe nimmt. Die zahlreichen Videosequenzen sind von ausgezeichneter Qualität, unverständlich bleibt nur das Fiasko im Intro: Warum hat Infogrames für die Standbilder (!) keine sauberen Scans verwendet, sondern Bilder aus dem nicht verwerteten Videomaterial? So macht man keinen guten ersten Eindruck!



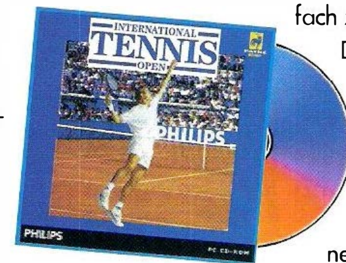






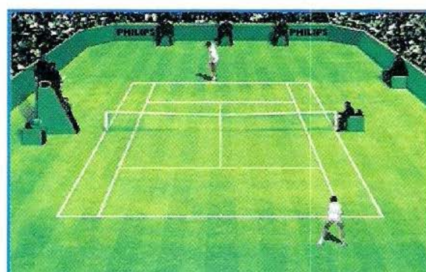
Gegen diese vier Herren kann man im Einzelspiel antreten. Bei einem Turnier wird natürlich ausgelost!

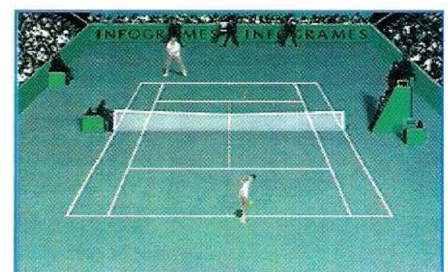
Ein ganz anderes Bild ergibt sich dann im Hauptmenü. Hier kann sich der trainingsbedürftige Nachwuchscrack ein paar lehrreiche Lektionen geben lassen, und der Vollblutprofi wird gleich direkt ins Geschehen eingreifen wollen. Auf Gras, Hartplatz und Sand wird bei International Tennis Open gespielt, genauso wie bei den großen Grand Slam-Turnieren. Leider liest man hier Namen wie André Aggassi und Pete Sampras ebensowenig wie Wimbledon oder US Open. Die entsprechenden Lizenzen waren entweder schon vergeben oder den Jungs von Philips einfach zu kostenintensiv. Das macht aber nichts, denn die späteren Filzball-Duelle sind deshalb nicht minder spannend. Vor allem das Gameplay kann überzeugen. In einem kleinen Optionsmenü kann man das Programm ausgezeichnet auf seine persönlichen Erfordernisse einstellen. So gibt es zum Bei-



Auf diesen Belägen kann man sich in International Tennis Open die Filzbälle um die Ohren dreschen!





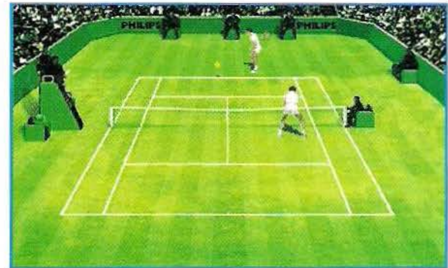




Die verschiedenen Plätze sehen wirklich originalgetreu aus. Man sieht förmlich noch den Staub aufwirbeln, wenn ein Spieler auf Sand ans Netz hechelt. Leider sind die Animationen der Tenniscracks nicht ganz so gelungen.



An der Trainingsmaschine kann man seine Fertigkeiten an der Grundlinie und am Netz gründlich verbessern. Auch am Aufschlag kann hier gearbeitet werden.



Da kommst Du nicht mehr `ran! Ein Beispiel für ein erfolgreiches Serve & Volley-Spiel auf dem schnellen Belag Rasen.

spiel die Möglichkeit, verschiedene Steuerungsmethoden zu aktivieren. Entweder man möchte ausschließlich schlagen, nur laufen oder beides gleichzeitig. Das birgt auch einen gewaltigen Motivationsschatz, denn zu Beginn wird man sich bestimmt dazu entschließen, nur zu laufen und dem Computer das Schlagen zu überlassen. Wenn man nun in allen Schwierigkeitsstufen mit allen Gegnern problemlos zurechtkommt, kann man immer noch auf eine kompliziertere Steuerung umsteigen.

Kuck mal wer da spricht!

Das Herausragendste an International Tennis Open ist wohl die permanente Sprachausgabe. Nach jedem längeren Ballwechsel, zu allen Punkten und in der Pause gibt der Computer teils sachliche, teils absolut witzige Kommentare. Für Besitzer eines langsameren CD-ROM-Laufwerks ist dabei sicherlich interessant, daß sich die Ladezeiten trotz der umfangreichen Sprachausgabe in Grenzen halten. Außerdem kann derjenige, der ein Match möglichst schnell durchzocken möchte, auch auf die verbale Untermalung verzichten. In puncto Soundeffekte müssen darüber hinaus noch die hervorragenden Ballgeräusche erwähnt werden, die wunderbar digitalisiert und nachbearbeitet wurden. Bei der Grafik gibt es wieder einmal Licht und Schatten. Derbe Unterschiede gibt es nicht nur beim Intro und den Videosequenzen, sondern auch im Spiel: machen die verschiedenen Plötze einen hervorragenden Eindruck, so sehen die Spieler durch die relativ wenigen Animationsstufen selten, aber immerhin oft genug unbeholfen aus.
Wenn Sie das Spiel also bei Ihrem Händler antesten, so lassen Sie sich nicht von den durchschnittlichen Grafiken täuschen. International Tennis Open ist spielbar wie kein anderes Tennisprogramm und deshalb uneingeschränkt empfehlenswert. Spiel, Satz und Sieg International Tennis Open. Der Grand Slam für den PC.

Oliver Menne ■





Nicht vom biederen Intro einschüchtern lassen. Obwohl man bei der mangelnden Qualität nicht davon ausgehen sollte, ist ITO ein sehr gutes Spiel.









Die Menüs sind bei ITO klar strukturiert und überschaubar. Hier das Feld eines Viertelfinals (links oben), die drei Bodenbeläge (rechts oben), die beiden Trainingsmöglichkeiten (links unten) und die Turniere (rechts unten).





SPECS & TECS

EGA		Tastatur
VGA		Maus
SVGA		Joystick
386 er		EMS
486 er		AdLib
RAM	4 MB	SoundBlaster
HD	5MB	Roland
CD	200MB	General Midi
MEM	560 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
befriedigend

RANKING

Sportspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
68%	83%	86%	82%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

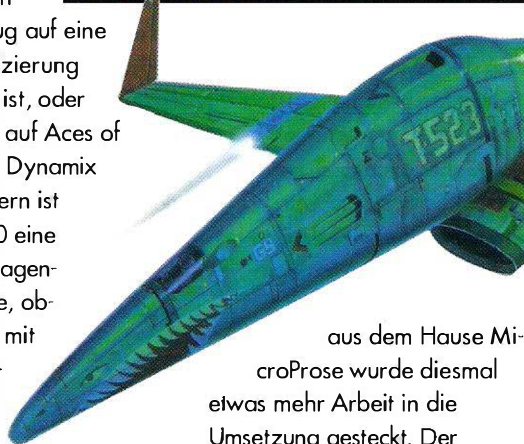
HERSTELLER
Philips

Subwar 2050

Überwasser

In den meisten Simulationen düst man mit Überschallgeschwindigkeit durch die Lüfte oder schippert mit einem gewaltigen Kreuzer über die sieben Weltmeere.









Ausgezeichnete Grafiken hat natürlich auch die CD-ROM-Version von Subwar 2050 zu bieten. Auch auf langsamen Rechnern rasend schnell!

Wer sich auch einmal unter Wasser fortbewegen möchte, muß entweder auf ein Spiel zurückgreifen, das schon lange in Bezug auf eine mögliche Indizierung im Gespräch ist, oder ganz einfach auf Aces of the Deep von Dynamix warten. Insofern ist Subwar 2050 eine ganz hervorragende Alternative, obwohl es nicht mit einer konventionellen Simulation verglichen werden kann. Die Story hat sich im Vergleich zur Diskversion natürlich nicht geändert. Im Jahre 2050 sind die Ozeane zum einzigen Lieferanten für Nahrung, Energie und Mineralien geworden. Hier ist in der Zukunft auch das meiste Geld zu holen, so daß man als Industrieller seine Abbaufabriken immer auf`s beste schützen muß; schließlich schläft die Konkurrenz nicht, und schnell ist eine Anlage sabotiert. Sie müssen nun als Pilot einer Unterwasser-Einheit riskante Kämpfe bestreiten, um Ihr Territorium tief in den Meeren zu verteidigen.

Neue Missionen

Im Gegensatz zu vielen anderen CD-ROM-Konvertierungen aus dem Hause MicroProse wurde diesmal etwas mehr Arbeit in die Umsetzung gesteckt. Der Silberling enthält die Version 2.0, d. h. alle Bugs der Diskettenversion wurden entfernt, und man hält endlich eine völlig einwandfreie Version in Händen. Außerdem kann die CD-ROM mit mehr Animationen und - das ist der eigentliche Kaufanreiz - sieben neuen Missionen aufwarten. Unter anderem wurden hier die Szenarien Nordkap, Mittelmeer und Bermuda-Dreieck integriert. Obwohl die neuen Missionen auch separat erhältlich sind, wird diese CD-ROM trotzdem sogar für denjenigen interessant, der bereits die Diskettenversion erworben hat: bei der Installation von CD benötigt Subwar 2050 nur 200KB auf der Festplatte, so daß man auf diesem Wege satte 12 MB einsparen kann. Wenn Ihre Festplatte also schon zum Bersten gefüllt ist und Sie Ihre Diskettenversion von Subwar 2050 an den Mann bringen können, empfiehlt sich diese CD-ROM ungemein. Wer schon lange mit Subwar 2050 liebäugelt, sollte jetzt unbedingt zuschlagen.

Oliver Menne ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 2 MB	SoundBlaster
HD 0,2MB	Roland
CD 13MB	General Midi
MEM 611 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
mangelhaft

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
82%	75%	76%	80%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
MicroProse

Falcon Gold CD

Es war einmal...

Wie schnell doch die Zeit vergeht, merkt man oft viel zu spät, dafür aber gewaltig. Jahrelang konnte sich eine Flugsimulation felsenfest auf dem ersten Rang ihres Genres behaupten, bis allmählich kein Mensch mehr über sie sprach. MicroProse erkannte die Zeichen der Zeit richtig und plant jetzt ein Revival. Zusammen mit den Add-on-Disketten Operation Fighting Tiger, Mig 29 und Hornet wurde Falcon 3.0 auf eine CD-ROM gepreßt und in Falcon Gold umgetauft. Da auf der CD noch Platz für mehr war, gibt es noch einen kleinen Bonus dazu: Mehrere Videoclips in einer Gesamtlänge von 45 Minuten führen den Rookie in "The Art of the Kill" ein. Einem Programm wie Falcon 3.0 merkt man trotz einiger Verbesserungen über den Lauf der Jahre natürlich sein Alter an. Mit modernen Flugsimulationen wie Pacific Strike oder Flight 5.0 kann Falcon Gold deswegen nicht mithalten. Für DM 139,- bekommt man aber ein Programmpaket, für das man noch vor einiger Zeit über 300 Mark hätte berappen müssen.

Thomas Borovskis ■



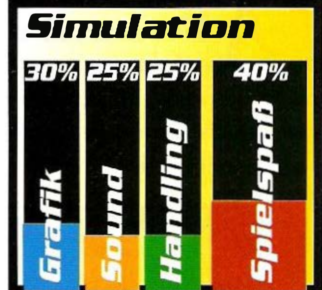
In Strike Commander-Zeiten mal wieder ein richtig erfrischender Anblick.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
286 er	EMS
386 er	AdLib
RAM 1 MB	SoundBlaster
HD 1-20MB	Roland
CD 600MB	General Midi
MEM600 KB	Audio

CD-ADVANTAGE: ausreichend

RANKING



PREIS lt. Hersteller: ca. DM 139,90

HERSTELLER: MicroProse

AEGIS: Guardian of the Fleet

AE(r)G(ern)IS

Und wieder zauberten die Magier von der Software Sorcery eine Seekriegssimulation aus ihrem Zylinder: Nach dem U-Boot-Drama Jutland folgt ein Schlachtschiff der Ticonderoga-Klasse.

Mit Schrecken erinnern sich einige Altgediente an das Jahr 1990, als der Hersteller Wesson International die Fluglotsensimulation Tracon II auf den Markt brachte. Angeblich sollen ein paar Unverdrossene ganze Nächte damit verbracht haben, ankommende Jumbos eine Warteschleife nach der anderen drehen zu lassen. Einziger Lichtblick dabei war das SuperVGA-Radar, auf dem die Boeings als kleine Pünktchen dargestellt wurden..

Ähnliche spielerische Freuden erwarten den PC-Spieler auch bei AEGIS. An Bord eines amerikanischen Zerstörers absolvieren Sie 100 Einsätze in sieben Krisenherden der 80er und 90er Jahre: Falkland-Inseln, Golfkrieg (Operation Desert Storm) und - ganz aktuell - ein Abstecher an die Adria vor der Küste Ex-Jugoslawiens. Kontrolliert wird das Schiff mit einer Handvoll Bildschirme, die bis an die Decke mit modernster Elektronik vollgestopft sind.

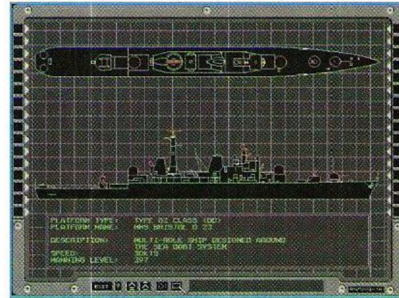


Von der Brücke aus haben Sie Zugriff auf alle Abteilungen.

Konfus

Wenn man die Vielzahl der Knöpfchen, Anzeigen und Schalter einmal gesehen hat, versteht man annähernd, was der Hersteller mit dem Verpackungsaufdruck „Realistic Battles!" meint. Beinahe an jedem Pixel darf herumgeschraubt, aktiviert und deaktiviert werden. Um so tragischer ist es, daß zum Gewinnen einer Mission oft kaum mehr Tasten benötigt werden als zur Programmierung eines Videorecorders. Aber die eigentliche Herausforderung von AEGIS besteht ja darin, herauszufinden, was dieser oder jener Button letztendlich bewirkt. Denn das mit Fachbegriffen gespickte Handbuch verrät einem solch belanglose Nebensächlichkeiten nicht.

Die detailreiche, aber höchst



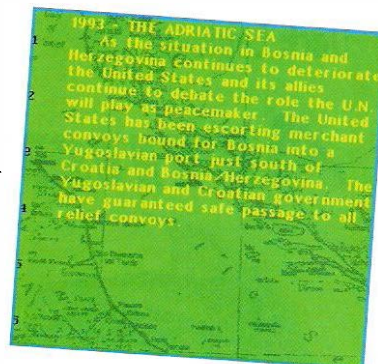
Das komplette Handbuch ist auch in digitaler Form vorhanden.

eintönige SuperVGA-Grafik wird durch einige kurze Videosequenzen aufgewertet, die z. B. beim Abschuß einer Rakete von der CD-ROM geladen werden.

Pling!

Steigert man den Schwierigkeitsgrad, können feindliche Einheiten erst sehr viel später geortet werden. Auf der „Beginner"-Stufe erkennt man angreifende Zerstörer, U-Boote, Flugzeuge usw. bereits auf den ersten Blick und kann vorsichtshalber schon mal das Torpedo-Rohr mit der tödlichen Fracht bestücken. Selten war es so einfach, zum Kriegshelden aufzusteigen: Beim ersten Beschnuppern des Spiels genügte bereits das Einkreisen des Ziels und ein Klick auf „Fire", um anschließend als „America´s Hope" gefeiert zu werden. Im gleichen Atemzug, in dem die Programmierer ihre wahnsinnig realistische Simulation loben, versprechen sie auch „Ultimate Thrills!" Aber weit gefehlt: AEGIS ist eine Schlaftablette erster Kajüte. Unbeirrbar wartet man auf die heranstürmenden U-Boote und versenkt diese auf Knopfdruck. Mit Strategie oder gar „Spiel" hat so etwas aber herzlich wenig zu tun.

Petra Maueröder ■



Die USA greifen in Ex-Jugoslawien ein - realistisch?





Im Waffenraum werden Ihnen auch einige kurze Videoclips präsentiert (links).

Der Optionsbildschirm gehört noch zu den übersichtlichsten Anzeigen (rechts).

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 20MB	Roland
CD 132MB	General Midi
MEM540 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
ausreichend

RANKING

Strategie



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Software Sorcery

Dark Legions

Armee der Finsternis



Archon, eines der erfolgreichsten Computerspiele aller Zeiten, bekam vor einigen Monaten unter dem Zusatz Ultra einen äußerst fragwürdigen Nachfolger. Mit einigen Monaten Verspätung kommt jetzt ein Spiel auf den Markt, das schon eher das Format des Klassikers hat: Dark Legions!

Archon ist ein Spiel, das im taktischen Bereich auf den altbewährten Klassiker Schach aufbaut. Auf dem Sch(l)ach(t)brett stehen sich zweimal 16 Charaktere gegenüber, die jeweils wie die Figuren im Schachspiel verschiedene Zugmöglichkeiten haben. Gänzlich von Schach unterscheidet sich aber das Schlagen der Figuren. Immer, wenn sich zwei gegnerische Figuren auf einem Feld treffen, kommt es zu einer Actionsequenz, in der sich die beiden Figuren mit unterschiedlichen Waffen bekämpfen.



So hätte Archon Ultra aussehen müssen. Gute und schnelle Grafik, ausgezeichnetes Gameplay und ein hervorragender Strategieteil.



Das Hauptmenü läßt die Vielfalt, die Dark Legions zu bieten hat, noch nicht erahnen. Gut: Dark Legions wurde komplett ins Deutsche übersetzt.



Hinter diesem Tor geht es zur Sache. Hier finden die packenden Kämpfe zwischen den Zauberern, Kriegern und Monstern statt.



Mit dem erfochtenen Vermögen kann man später einkaufen gehen. Im Fantasy-Supermarkt gibt es Zauberer, Kämpfer und magische Gegenstände.

Archon Ultra Plus?

Vor dem eigentlichen Spiel können Sie sich erst einmal eine Armee einkaufen. Dabei können Sie sowohl Charaktere als auch Fallen und Ringe einkaufen. Alle diese Gegenstände verbessern die Eigenschaften der Helden. Auf einer Landschaft, die wie ein Schachbrett in einzelne Quadrate aufgeteilt ist, müssen Sie Ihre Figuren ziehen. Natürlich behindern bzw. bevorzugen verschiedene Bodengegebenheiten die unterschiedlichen Figuren. In dieser strategischen Phase können Sie Ihre Figuren auch ihre speziellen Eigenschaften nutzen lassen. Der Conjurer kann z.B. zaubern, der Shapechanger kann sich in eine anderen Figur verwandeln und der Troll kann sich in einen Stein verwandeln, um so als Falle auf einen Feind zu warten. Andere Charaktere

Statement



Dark Legions ist für mich der ultimative Nachfolger zu Archon. Weg mit dem aufgewärmten Archon Ultra mit seinem langweiligen Schachbrett und seinen immer festen Figurenkombinationen. Die Idee, mit einem bestimmten Startkapital seine persönliche Armee aufzubauen und sie auch noch eigenhändig zu plazieren, ist zwar alt, aber genial. Der Computergegner ist im Actionteil zwar etwas stark ausgefallen, dafür gibt es aber verschiedene Schwierigkeitsstufen. Einzig die Tatsache, daß der Computer sowohl meine unsichtbaren Phantome einfach ortet als auch den Verwirrungsspruch meines Sehers einfach ignoriert, wirft einen kleinen Schatten auf das Spiel. Auf daß der Bessere gewinne!

Die dunkle Armee

Die Charaktere in Dark Legions haben die unterschiedlichsten Eigenschaften, über die Sie immer bestens Bescheid wissen sollten. Denn nur wenn Sie alle Charaktere richtig einsetzen, haben Sie gegen den stark agierenden Computer eine Chance.



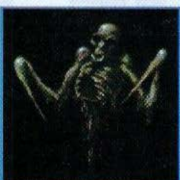
Conjurer
Teuer, stark und verletzlich. Sie können riesige Armeen erschaffen, aber im gleichen Atemzug vernichtet werden.



Demon
Mit ihrem Feueratem und den riesigen vier Pranken können die Dämonen fast jeden Gegner zermalmen.



Fire Elemental
Sie fürchten weder Tod noch Teufel - nur das Wasser! Mit „Nova" können Sie ganze Heerscharen „verbrennen".



Phantom
Phantome sind nur sichtbar, wenn sie gerade kämpfen oder ein Seher in der Nähe ist; außerdem: sehr zäh!



Seer
Aufgrund ihrer Blindheit sind sie wehrlos, können aber Illusionen im Umkreis von sechs Feldern zerstören.



Vampire
Wie im Horrorfilm: Vampire sind nicht sehr stark, verfügen aber über die Kontrolle einer besiegten Person.



Wizard
Im Kampf unterliegen sie wie die Conjurer jedem Gegner; ihr Eisball gehört aber zu den besten Offensivwaffen.

nutzen ihre Extrafertigkeit automatisch, wie der Heiler, der die Wunden aller Charaktere im näheren Umkreis automatisch versorgt.

Action pur...

Wenn zwei gegnerische Charaktere auf einem Feld zusammentreffen, schaltet das Spiel auf die aus Archon bekannte Actionsequenz um. Die beiden Charaktere bekämpfen sich mit ihren speziellen Waffen auf einem Spielfeld in Echtzeit. Wobei es durchaus vorkommen kann, daß der kleine, dumme Ork den großen, bösen Dämonen besiegt. Natürlich wurde alles wieder bestens in Szene gesetzt. Eindrucksvolle Brüller der Dämonen, Sprachausgabe und phantastische Animationen sorgen für die richtige Stimmung. Am meisten Spaß macht Dark Legions aber, wenn es mit zwei Computern über Modem oder Nullmodemkabel gespielt wird. Es ist einfach ein wunderbares Erlebnis, dem Freund gegenüber eins auszuwischen.

Lars Geiger ■



Man muß seine Figuren ganz geschickt auf dem Spielfeld verteilen, um den Gegner vernichtend zu schlagen.

Disketten-Version

Von Dark Legions wird auch eine Diskettenversion erscheinen, die uns aber leider noch nicht zum Test vorlag. Wahrscheinlich wird man aber nur einige der tollen Animationen vermissen, denn die CD-Version läßt sich mit ihren 40MB eigentlich problemlos auf einer Festplatte installieren. Wer auf Animationen keinen Wert legt und Geld sparen will, kann auf die - wahrscheinlich etwas billigere - Disk-Version warten.

SPECS & TECS

	EGA	Tastatur	●
●	VGA	Maus	●
●	SVGA	Joystick	●
	386 er	EMS	●
	486 er	AdLib	●
RAM	4 MB	SoundBlaster	●
HD	1MB	Roland	
CD	40MB	General Midi	
MEM	550 KB	Audio	

CD-ADVANTAGE
ausreichend

RANKING

Action/Strategie

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	78%	80%	78%

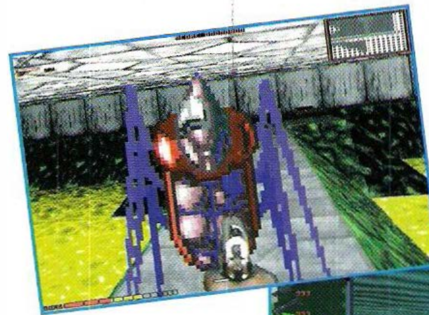
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
SSI

The Hidden Below

Plagiator Rampage

Witze über Veröffentlichungstermine von Computerspielen und Mantafahrer sind out. Aber kennen Sie den schon? Programmiert ein kleines deutsches Softwarehaus einen XXXX-Clone...



Auf dem schmalen Steg bugsierend muß man sich auch noch gegen dieses Pixelmonster wehren.



Eine Armee grüner Pelzknäuel (nein, keine Furries!) erwartet uns hinter dieser Tür.

Soft Enterprises heißt der aufgehende Stern am inzwischen dichtgedrängten Label-Himmel über good old Germany. Die jungen Talente sind bislang noch nicht aktenkundig geworden, sprich: The Hidden Below ist das Erstlingswerk der Marburger. Die Legende besagt, daß dieser kreative Haufen lange vor dem „Jüngsten Tag" eine flotte 3D-Grafikengine namens VR6 konstruiert hat. Das VR steht natürlich für Virtual Reality. Das Tollste daran: Dieses System soll nach dem Willen der Entwickler die Engines von Looking Glass, Bethesda Softworks oder gar ID Software in den Schatten stellen. Man kann nach oben und unten blicken, hastet an mit Texturen beklebten Wänden vorbei und dreht sich bei Bedarf stufenlos um die eigene Achse. Auf der Suche nach einem Einsatzgebiet für solch ein technisches Wunderwerk kam man auf die geradezu geniale Idee, einen toughen Dick Tracy-Verschnitt in ein Gebäude einzuschließen, in dem es vor übelwollenden Außerirdischen nur so wimmelt.

Fire and Forget

Wer sich für ein derart niveauvolles Programm entscheidet, erwartet in den seltensten Fällen eine ausgeklügelte Story. Das grafisch magere Intro wird daher schnell übergangen, und man steht einsam und verlassen in einem nur schwach ausgeleuchteten Flur. Schon kommt das erste Monster angestelzt, das man schnell und schmerzlos mit einem Dolchstoß erlegt. Durch eifriges Absuchen der Ecken und Nischen gelangt man bereits nach einer Minute in den Besitz einer funktionstüchtigen Knarre. Gegen die umherstreunende Übermacht behilft sich der gewiefte Abenteurer mit bewährten Hausmitteln. Nur Lebensmüde wagen sich ohne Äxte, Messer, Revolver, Flammenwerfer oder Granaten in das Labyrinth; insgesamt 15 Waffen plus entsprechende Munition entdeckt man im Laufe der Zeit. Daneben gibt´s noch eine praktische Automap-Karte mit sinnvollen Optionen (z. B. Gegneranzeige) und zwei besonders nützliche Werkzeuge: Ein Infrarot- sowie ein Nachtsichtgerät stehen Ihnen gegen unsichtbare Biester und zappendustere Räume zur Verfügung. Fast ist man geneigt zu fragen: „Und wo bleibt die Kettensäge?" Aber seien wir nicht undankbar - auch die MGs von The Hidden Below knattern sehr ordentlich und fegen die kleinen und großen grünen Männchen ruckzuck vom Parkett. Sollten Ihre Hitpoints dahinschmelzen, helfen die gewohnten Medizinköfferchen über den ersten Schwächeanfall hinweg.

Death Moves

Um dem Schreckgespenst „Indizierung" aus dem Weg zu gehen, haben sich die Designer einen schlauen Kniff ein-



So kann´s gehen, wenn man Petra Maueröder widerspricht.



Ich HASSE Spinnen: Beim Anblick dieser Viecher dürfte auch Indy Jones das Blut in den Adern gefrieren.



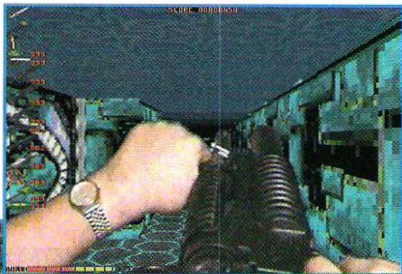


Mit der Axt bewaffnet marschiert man durch die finsteren Gewölbe.



Schmale Taille, breite Schultern - der Sylvester Stallone unter den Aliens greift an!

Dieses Schießeisen hat den Nachteil, daß man nach jedem Treffer nachladen muß - was wertvolle Zeit kostet.





Ein kleineres Sichtfenster erhöht die Geschwindigkeit der Animationen.

Wenn der blaue Fleischklops an der Decke getroffen wird, fällt er herunter und hinterläßt eine eklige Pfütze.



fallen lassen: Im regulären Handel wird lediglich eine entschärfte Fassung verkauft, die selbst der manchmal etwas übereifrigen BPS keine Alpträume bereiten dürfte. Die Registrierkarte ist die Keycard zum ungetrübten Massenmord, denn gegen Altersnachweis erhält der legitimierte Kunde eine weitaus brutalere Version. Da rollen schon mal abgehackte Köpfe über den Fußboden, und das Blut sprudelt kanisterweise aus den Körpern der erbärmlich gröhlenden Kreaturen. Aus Erfahrung wissen wir: Alles Verbotene zieht Halbwüchsige geradezu magisch an. Wetten, daß über die meisten PC-Monitore der „bloody mode" flimmern wird? 20 gigantische Levels samt Brücken, Rampen, Treppen und Aufzügen haben sich die Designer einfallen lassen. Mit farbigen Schlüsseln gelangen Sie in abgelegene Trakte des Bauwerks, wo neben der üblichen Monsterbrut auch ekelhafte Giftspinnen über die Flure krabbeln und gierig an der knapp bemessenen Lebensenergie saugen. Einige der 40 Alien-Arten reagieren auch „intelligent", d. h. sie trommeln bei Gefahr schnell ihre Kollegen zusammen, die Sie dann in den Schwitzkasten nehmen.



Ein bläulich schimmerndes Insekt hüpft gekonnt über das Geländer.



Der Flammenwerfer erweist sich als zuverlässige Waffe mit enormer Durchschlagskraft.

Dungeons & Dragons

Dieses Spektakel wird durch das bereits angesprochene VR6-System in Szene gesetzt, das in der Tat Beachtliches zu leisten vermag. An die Vetter aus Übersee kommt es aber nicht heran. Sollte Ihr Rechner bei den 3D-Kabinettstückchen hinterherhecheln, können Sie wie gehabt das Sichtfenster verkleinern oder in einen anderen Grafikmodus umschalten. Neben dem keineswegs ausgereiften, weil zu trägen Scrolling sorgen weitere Ärgernisse für Unmut: Technisch inkompetente Zwischensequenzen, läppische Explosionen (riesige rosarote Quadrate fliegen durch die Gegend) und die unzureichende Musikuntermalung mögen hier als Beispiele dienen. Auch die Geräuschemacher haben sich mit reiner Effekthascherei begnügt: Jedes Plastikskelett, das sich in einer Rummelplatz-Geisterbahn herumtreibt, heult lebensechter als die krächzenden Außerirdischen von The Hidden Below. All dies wäre noch kein Grund, um mit Soft Enterprises so hart ins Gericht zu gehen, wie es unsere Wertung vermuten läßt - wären da nicht das fade Leveldesign und die viel zu pixeligen Sprites. Außerdem ist die Tastatur- und Joystick-Steuerung nicht optimal: Ständig taumelt man rücklings in Säureseen, durchlöchert unfreiwillig die Wand hinter dem Gegner und tritt regelmäßig in ganze Spinnennester. Eine elegante Mausbedienung wie beim Vorbild hätte da sicherlich mehr Stimmung ins Schlachthaus gebracht.

Petra Maueröder ■

Statement



Netter Versuch, Jungs: Wenn das Gameplay nur halb so gut wäre wie die Credits lang, könnte man ja noch über die grafische Unterlegenheit gegenüber der Konkurrenz hinwegsehen. Ich für meinen Teil warte lieber noch ein paar Wochen bis zum Release von „Hell on Earth". Wenn sich die Heißsporne von Soft Enterprises danach noch Marktanteile sichern wollen, können sie nur darauf hoffen, daß ID Software wieder leichtfertig ein eindeutig zweideutiges Symbol einbaut.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 1MB	Roland
CD 500MB	General Midi
MEM 520 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
befriedigend

RANKING



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-
HERSTELLER
Software Enterprises

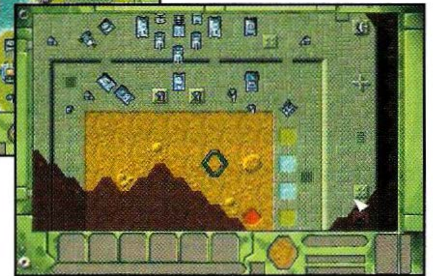
Battle Isle 2 Scenery CD: Das Erbe des Titan

Stammhalter

Für PC-Strategen dürfte die erste Scenery CD zu Battle Isle 2 bereits so etwas wie ein vorgezogenes Weihnachtsgeschenk darstellen.

Ein gutes halbes Jahr haben sich die Programmierer Zeit gelassen, um all die Features nachzureichen, die man als Battle Isle-Fan schon immer vermißt hat. Die technischen Daten können sich sehen lassen: 16 neue Computerkarten hat sich das Team ausgedacht, die wieder mal nächtelangen Spielspaß versprechen und direkt aus dem Hauptprogramm aufgerufen werden können. Taktiker, die sich am liebsten zu zweit bekriegen, freuen sich über die zehn Multiplayerkarten. Insgesamt 50 Zwischensequenzen erzählen die Story weiter, die im beeindruckenden Intro ihren Anfang nimmt. Was hier an grafischen Leckereien aufgefahren wird, läßt selbst Programme wie Strike Commander und Comanche alt aussehen: Der wegen Hochverrats verurteilte Val Haris wird ins Exil auf eine einsame Insel verbannt. Den Transport mit dem Hubschrauber erlebt der staunende Betrachter vor dem Bildschirm live mit: Wenn der Helikopter über das Meer rauscht oder eng an den Felsen entlangschrammt, stockt einem nicht nur wegen der waghalsigen Flugweise des Piloten der Atem.





Zehn Mehrspielerkarten erweitern das bestehende Programm.

Afterburner

Wenn Sie sich bisher darüber geärgert haben, daß sich der Computergegner für seine Berechnungen reichlich viel Zeit läßt, dürfen Sie jetzt aufatmen: Zukünftig schiebt der PC seine Einheiten um gut ein Drittel schneller auf den Hexagonfeldern umher als das ursprüngliche Battle Isle 2.

Die wohl wichtigste Neuerung: Endlich können die Battle Isle-Scharmützel auch via Modem oder Netzwerk ausgefochten werden. Zu diesem Zweck hat Blue Byte eine spezielle Software entwickelt, die sowohl die Installation als auch die Verbindung zweier Rechner zum Kinderspiel werden läßt. Wahrscheinlich können mangels Hardware nur sehr wenige PC-Besitzer die Netzwerk-Fähigkeiten voll nutzen, aber bereits ein simples Nullmodemkabel und zwei Battle Isle-fähige Rechner reichen fürs erste völlig aus.

Das Erbe des Titan bleibt ausschließlich den Besitzern von CD-ROM-Laufwerken vorbehalten; eine Disketten-Version wird es leider nicht geben.

Petra Maueröder ■

Die Einheiten

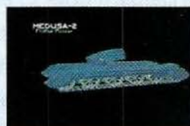
Sechs funkelnagelneue Waffensysteme warten auf den Einsatz. Meist handelt es sich dabei um Nachfolger bewährter Modelle aus Battle Isle 2.



Vision (Satellit)
Stratosphärenaufklärer und Jagdflugzeug.



Samurai-3
Die stärkere Variante des legendären Samurai-2 ist besser gepanzert und bewaffnet, was dem schweren Panzer zusätzliche Kampfstärke verleiht.



Medusa-2
Der Flugabwehrpanzer stellt eine Erweiterung des Medusa FlaRak-Geschützes dar.

VX-2
Diese brandgefährliche Mittelstreckenrakete ist in der Lage, ganze Schlachten mit einem Schlag zu beenden - vor allem die Reichweite verschafft Armeen, die dieses „Spielzeug" mitführen, einen immensen Vorteil.

Vader DF
Dieses Kampfluftkissenboot dient u. a. zu Transportzwecken.

Quasar
Er zählt zur leichten Artillerie und stammt aus der gleichen Produktion wie der berüchtigte Pulsar A3.







SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
486 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 7MB	Roland
CD 36MB	General Midi
MEM 550 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
befriedigend

RANKING



PREIS lt. Hersteller
ca. DM 70,-

HERSTELLER
Blue Byte

Simon the Sorcerer

Hokus Pokus

Und tschüs: Die bislang beste Talkie-Version Day of the Tentacle muß den Thron räumen.

Mit beinahe schon sträflichem Desinteresse vernachlässigten die PC-Spieler Jungmagier Simon, der Ende letzten Jahres ein glänzendes Debüt feierte. Trotz unverkennbarer Anleihen bei der Konkurrenz überzeugte das Adventure vor allem durch seine markerschütternden Zwiegespräche und die vorzügliche Grafik. Jetzt bietet sich Ihnen die Gelegenheit, diese Scharte wieder auszuwetzen: Simon the Sorcerer spricht - und zwar deutsch! Wir garantieren Ihnen: Schon nach wenigen Minuten werden Sie mit Lachkrämpfen zusammenbrechen. Noch nie gab es eine dermaßen geglückte Vertonung eines Adventures. Da stimmt einfach alles: Die Übersetzung, die Synchronisation und die Wiedergabequalität. Rauschfrei und ohne merkliche Zugriffe auf die CD-ROM piepsen die Holzwürmer vor sich hin und der Sumpfling klagt uns lispelnd sein Leid.

Als Redaktionsfavorit gelten die zwei Köpfe des Gemischtwarenhändlers, die sich gegenseitig das Leben schwermachen („Ich muß mal auf´s Klo!" - „Auf gar keinen Fall. Du wirst Dich beherrschen müssen ..."). Auch wenn Sie sich normalweise zu den LucasArts-Hörigen zählen, sollten Sie diesmal über Ihren eigenen Schatten springen und zugreifen. Die Spielspaß-Wertung erhöht sich wegen der unübertroffenen Atmosphäre auf satte 89%.

Petra Maueröder ■



Die Eule ist zwar sehr zerstreut, gibt aber wertvolle Tips.



Ein Prosit der Gemütlichkeit: Die Walküren greifen tüchtig zu.

SPECS & TECS

●	EGA	Tastatur	●
●	VGA	Maus	●
	SVGA	Joystick	
	286 er	EMS	
	386 er	AdLib	●
RAM	2 MB	SoundBlaster	●
HD	0,1MB	Roland	●
CD	217MB	General Midi	
MEM	570 KB	Audio	

CD-ADVANTAGE: gut

RANKING

Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
85%	85%	85%	89%

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 120,-

HERSTELLER: Adventure Soft

F1

Oldie-CD

Wollten Sie schon immer einmal Michael Schumacher in Monaco mit satten 30 Sekunden versägen?

Bereits in der vorletzten Ausgabe berichteten wir von einem Rennspiel, das beängstigende Ähnlichkeit mit einer Antiquität namens Vroom aufweist. Da sich auch schon mein Kollege Martin Müller fragte, welchen tieferen Sinn Domark in der Veröffentlichung dieses Oldie-Rennspiels sehen mag, brauche ich meine Verwunderung über die kürzlich erschienene CD-ROM-Fassung wohl nicht näher zu erläutern. Fest steht, daß sich bei der vorliegenden Version rein gar nichts im Vergleich zum Disketten-Original geändert hat. Zwar installiert F1 jetzt nur noch zwei kleine Konfigurations-Files auf Ihre Festplatte, da das gesamte Spiel aber lediglich 3 MB umfaßt, hält sich die Euphorie des Testers dabei doch stark in Grenzen. Zumal man für den gewonnenen Platz natürlich erheblich längere Ladezeiten in Kauf nehmen muß.

Empfehlen kann man dieses Spiel jedenfalls nicht. Sicher, echte Geschwindigkeitsfreaks werden mit F1 zumindest kurzzeitig auf ihre Kosten kommen, Rundenzeiten von 41 (!) Sekunden in Monte Carlo sprechen hier Bände. Seien Sie also gewarnt, wenn Sie auf der Verpackung solch hochtrabende Formulierungen wie „...das schnellste, wirklichkeitsgetreueste und aufregendste aller Rennspiele" lesen. In Bezug auf Realitätsnähe und Motivation ist F1 GP bisher nämlich immer noch ungeschlagen.

Thomas Brenner ■



Am Anfang der Saison ist man frohen Mutes, doch das dicke Ende kommt noch!



Geschwindkeit hui, Gameplay pfui! F1 spielt sich wirklich nicht berauschend!

SPECS & TECS

	EGA	Tastatur	●
●	VGA	Maus	●
	SVGA	Joystick	●
	286 er	EMS	
	386 er	AdLib	●
RAM	1 MB	SoundBlaster	●
HD	0MB	Roland	
CD	3MB	General Midi	
MEM	580 KB	Audio	

CD-ADVANTAGE: ungenügend

RANKING

Rennspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
55%	50%	75%	40%

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 100,-

HERSTELLER: Domark

Der Clou CD-ROM

Jetzt red i!



Ja mei, wenn Österreicher eine CD-ROM machen, gibt´s viel zu lachen...



In der Kneipe können Sie geeignete Komplizen anheuern.

Keine Witze über unsere fleißigen Nachbarn bitte, denn die Buam von NEO waren diesmal schneller als jedes Überfallkommando: Ihren „Bruchtest" gibt es jetzt auch als aufgepeppten Silberling zu kaufen. Absolutes „Highlight" der CD-ROM-Version ist wie so oft die Sprachausgabe, die allerdings nur sporadisch zum Einsatz kommt. Die Texte werden direkt von der CD abgespult, d. h. die Musik erklingt aus den Lautsprechern, während man für die Sprache zusätzlich einen Kopfhörer benötigt - sehr sinnig! Dafür gehört das „Speech Pack" mit zum Witzigsten, was jemals über die Alpen in die Bundesrepublik hereingeschwappt ist. Das liegt weniger an den putzigen Formulierungen, sondern eher an der Auswahl der Sprecher. Immerhin ist das Spiel im London der 50er Jahre angesiedelt, aber die „schweren Jungs" palavern unverdrossen mit unverkennbarem österreichischen Akzent. Haftverschärfend kommt hinzu, daß die eifrigen Rhetoriker eine absolute Fehlbesetzung sind (es ist das erste Mal, gell?). Da ist es auch nicht weiter tragisch, wenn man im ansonsten stilecht eingerichteten Pub den Schriftzug einer Austria-Biermarke findet. Die wenig erquickliche VGA-Grafik einschließlich der trüben Animationen blieb uns erhalten, ebenso das minimal abgekupferte Spielprinzip.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

	EGA	Tastatur	●
●	VGA	Maus	●
	SVGA	Joystick	
	286 er	EMS	●
	386 er	AdLib	●
	RAM 4 MB	SoundBlaster	●
	HD 1MB	Roland	
	CD 6MB	General Midi	
	MEM 500 KB	Audio	●

CD-ADVANTAGE
ausreichend

RANKING

Strategie

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
50%	65%	80%	75%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
NEO

Police Quest 4 CD-ROM

Leichenblaß

Wenn es eine CD-ROM-Umsetzung gibt, auf die eigentlich keiner so richtig gewartet hat, dann ist es Police Quest 4.

Mit ähnlicher Motivation gingen auch die Sierra-Programmierer ans Werk. Den Charakteren wurde zwischenzeitlich das Sprechen beigebracht, und wie nicht anders zu erwarten, dürften viele Aussagen der Ureinwohner von LA hierzulande für so manches „Hä?"-Erlebnis sorgen. Deshalb können Sie auf Wunsch auch englische Bildschirmtexte einblenden lassen. Selbstverständlich läuft Open Season - wie bisher auch - unter Windows, aber die zwei DOS-Versionen unterscheiden sich nur auf den zweiten Blick voneinander. Die Qualität von Hintergründen, Personen usw. ist komischerweise in beiden Fassungen (VGA und VESA) identisch. Um aber dennoch einen Hauch Super-VGA durch das Adventure wehen zu lassen, pappte Sierra einige Winz-Details auf die verschwommen wirkenden Kulissen: Aschenbecher, Fahnen, Automaten, Schilder usw. wurden offensichtlich nachbearbeitet und einfach wieder in das bereits vorhandene Spiel eingebaut.
Auch sonst blieb alles beim alten: Die meisten „Puzzles" sind nach wie vor dümmer als die Polizei erlaubt. Wer das Spiel schon auf Diskette besitzt, kann wegen der geringen Unterschiede locker auf diese „most intense Multimedia CD ever", wie Sierra sie bezeichnet, verzichten.

Petra Maueröder ■



Achten Sie auf die Flaggen und Plakate im Hintergrund!

SPECS & TECS

	EGA	Tastatur	●
●	VGA	Maus	●
●	SVGA	Joystick	
	386 er	EMS	
	386 er	AdLib	●
	RAM - MB	SoundBlaster	●
	HD 1-20MB	Roland	●
	CD 500MB	General Midi	●
	MEM 640 KB	Audio	

CD-ADVANTAGE
ausreichend

RANKING

Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
82%	55%	65%	76%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Sierra

Beneath a Steel Sky CD-ROM

Talk im Turm

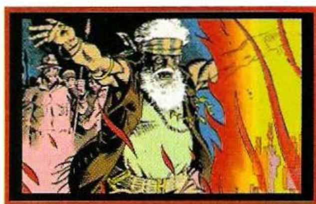
Die Ko-Produktion zwischen Revolution Software und Dave Gibbons wurde professionell auf CD-ROM umgesetzt.

Preisfrage: Warum liegt der CD-ROM-Version kein Comic-Poster bei? Bingo! Das bislang sehr kurze Intro wurde just um diese Bilder ergänzt, die nun in digitalisierter Form die spannende Vorgeschichte erzählen. Komplettiert werden die Kunstwerke durch glasklare Sprachausgabe im ganzen Spiel. Leider ertönen die amüsanten Gespräche nur im englischen Originalton, sind aber trotzdem sehr gut verständlich, was nicht zuletzt an der geglückten Auswahl der Sprecher liegt. Außerdem wurden alle Bildschirmtexte hervorragend ins Deutsche übersetzt. Dabei überlebte sogar der grandiose Sprachwitz von Robert Foster und Kumpel Joey - LucasArts könnte es nicht besser!

Grafik und Sound blieben unangetastet: Die Werke aus der Zeichenfeder von Meister Gibbons sind nach wie vor eine Augenweide. Bei Einsteigern dürfte hingegen die kinderleichte Steuerung für Begeisterung sorgen; dennoch enthält dieses Science Fiction-Epos noch genügend haarige Puzzles, um selbst Fortgeschrittene einige Abende vor den Monitor zu fesseln.

Wäre da nicht der vergleichsweise hohe Preis für diesen Silberling, könnte man auch als Besitzer der Diskettenversion glatt noch einmal schwach werden. Fans dieses Genres sollten nicht nur wegen des momentan grassierenden Adventure-Mangels einen intensiven Blick riskieren.

Petra Maueröder ■



Die bildschirmfüllende Comic-Grafik im Intro macht Lust auf das eigentliche Spiel.



Wer des Englischen nicht mächtig ist, freut sich über die deutsche Übersetzung.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
386 er	AdLib
RAM 2 MB	SoundBlaster
HD 0,1MB	Roland
CD 73MB	General Midi
MEM 550 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
gut

RANKING

Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
85%	65%	80%	86%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 170,-

HERSTELLER
Virgin

Leisure Suit Larry 6 CD-ROM

Hochauflösendes Fensterln

Bei der CD-ROM-Version darf sich Schürzenjäger Larry auch unter Windows einen Korb holen.

Schon Bill Ramsey wußte zu berichten: „Ohne Mimi geht der Larry nie ins Bett ..." - neun dieser „Babes" (oder auf neudeutsch: „Hasen") treiben sich in der luxuriösen Hotelanlage La Costa Lotta herum, die von Preisträger Larry ganze zwei Wochen bewohnt wird. Der Windows-Larry baggert ab Version 3.1 in 640 x 480 Bildpunkten und bietet den unschätzbaren Vorteil, daß das sündige Fenster bei Bedarf (Ehefrau, Freundin, Chef oder Kinder betreten die Szene) schnell unter dem Programm-Manager versteckt werden kann. Die DOS-Version liegt gleich in zwei Varianten vor; beiden gemeinsam ist die durchgängige englische Sprachausgabe inklusive der mies übersetzten deutschen Untertitel. Zudem wird nicht nur das Konterfei der jeweiligen Dumpfbacke eingeblendet, sondern die Angebetete bewegt dazu auch noch ihre Lippen und klimpert mit den Wimpern. Die neu hinzugekommene Fassung für VESA-Grafikkarten präsentiert sich nun endlich in der lange herbeigesehnten SuperVGA-Optik. Die Girls wirken jetzt noch knackiger, die meisten Puzzles sind aber genauso dämlich und frustig wie bisher - also genau das Richtige für Larry-Fans der ersten Stunde.

Petra Maueröder ■



Auch die holde Weiblichkeit wurde zumindest optisch aufgewertet.



La Costa Lotta erstrahlt nun in SuperVGA.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
386 er	EMS
386 er	AdLib
RAM 4 MB	SoundBlaster
HD 1-20MB	Roland
CD 600MB	General Midi
MEM 640 KB	Audio

CD-ADVANTAGE
ausreichend

RANKING

Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
80%	85%	85%	83%

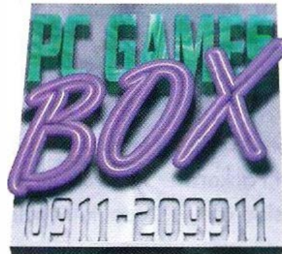
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Sierra

PC Games Mailbox

Das Schlimmste ist hoffentlich überstanden, denn kurz nach der Eröffnung hatte nicht einmal mehr der Sysop eine echte Chance, mit der Box zu arbeiten. Nahezu durchgehend waren alle Lines busy.

Was wäre eine Spielebox ohne eine Unmenge an Spielen? Nichts! Aus diesem Grund wurden über 1.000 Shareware- & PD-Spiele sowie über 100 Demoprogramme bekannter Hersteller und beliebter Spiele zusammengetragen und in den Bereichen Spiele/Demos übersichtlich sortiert abgelegt. Weiterhin wurde ein eigenes Menü für Spielezubehör gegründet. Dort findet sich allerhand Nützliches, unterteilt in Cheats, Lösungen, Levels, Leveleditoren, Tips & Tricks, Bugfixes und noch viel mehr! Es soll an nichts fehlen, was das Spielerherz begehrt, und so kommt man nicht an Originalprogrammen vorbei. Ob man sich im Bereich Originalspiele einen Softwaretitel kauft oder im Flohmarkt nach einem billigen Angebot eines Klassikers sucht, es ist für alles gesorgt. Für die ganz Neugierigen befindet sich im Bereich „neueste Screenshots" oder „Neues aus der Redaktion" das eine oder andere File mit Infos, was es erst in mehreren Wochen zu lesen und in viel längerer Zeit zu spielen geben wird. Was will man mehr? Originalspiele geschenkt? Wir wissen es ja, und deshalb verlosen wir jede Woche mehrere geniale und aktuelle Spielehits! Nun noch mal zu den nüchternen Fakten. Wie in jeder großen Mailbox ist auch hier die Games Corner nur ein kleiner Teil des Gesamtangebots. In den anderen 400 Areas liegt alles, was der Softwaremarkt an freien Files so hergibt. Ob Windowssoftware, Soundfiles, OS/2-Tools, Virenprogramme, Grafik- , Textverarbeitungs-, Programmierungs- oder DFÜ-Files, es ist alles da! Das Ganze ist wiederum übersichtlich in mehrere Gruppen eingeteilt, die dann den Zugriff auf Untermenüs freigeben. Jetzt ist endlich Schluß mit dem sonst üblichen Chaos auf dem Bildschirm! Wer glaubt, selbst Files zu besitzen, die es auf alle Fälle wert sind, daß sie jeder hat, ist herzlichst eingeladen, diese zu Up'en (zu deutsch : in die Box zu kopieren). Die Regeln dazu sind einfach. Nur legale Programme, nur mit einer Beschreibung, nur gepackt in einem File - dann wird die gebrauchte Onlinezeit auch wieder gutgeschrieben! Bisher vernachlässigt, wenn auch nicht minder interessant, ist der komplette Nachrichtenbereich mit FIDO Net-Zugang. Hier kann man loswerden, was man schon immer verbreiten wollte, kann auf Fragen anderer User antworten oder selbst sein Problem schildern. Bei so vielen PC-Usern, wie hier vertreten sind, wird sich schon einer finden, der um eine Antwort nicht verlegen ist. Wer über FIDO Net seine Nachrichten absetzt, kann deutschland-, ja sogar weltweit kommunizieren. Momentan erreicht dort jede internationale Message bis zu 15 Millionen User. Allein auf das deutsche FIDO Net beschränkt, kann man immerhin noch mit ca. 8.000 angeschlossenen Boxen und über 2 Millionen Lesern rechnen.



Was noch zu sagen bleibt? Wer all diese Vorteile nutzen will, darf sich nicht wundern, wenn er dafür einen kleinen Unkostenbeitrag entrichten muß. Damit die Entscheidung nicht allzu schwer fällt und man nicht die Katze im Sack kauft, kann man einen Monat lang alles für DM 1,- ausprobieren. Und dann? Wirft man entweder sein Modem weg, da sich wahrscheinlich auch woanders nichts Passenderes findet, oder wird registrierter User, der sich als Dankeschön ein Originalspiel (ARKANOID-Variante) aus der Box ziehen darf.

Ja, ich bin überzeugt und möchte das komplette Angebot der Mailbox nutzen!

- ❑ 15 Minuten/Tag für DM 1,- (einmalig für einen Monat)
- ❑ 45 Minuten/Tag für DM 8,- monatlich (DM 96,-/Jahr)
- ❑ 90 Minuten/Tag für DM 11,- monatlich (DM 132,-/Jahr)
- ❑ 120 Minuten/Tag für DM 14,- monatlich (DM 168,-/Jahr)

Alle Preise inkl. MwSt. bei jährlicher Zahlung.
Freier Zugang sofort nach Postkarteneingang.

Modems - zu Einsteigerpreisen: mit vorkonfiguriertem Terminalprogramm.

- ❑ 9.600, BZT, intern .... DM 199,-
- ❑ 14.400, extern oder intern .... DM 299,-
- ❑ 19.200, BZT, Terbo, extern .... DM 349,-

Zahlungsweise

❑ Bankeinzug: Rechnung buchen Sie bitte von meinem Konto ab

Konto: ____________ BLZ: ____________

Bank: ____________ Datum: ____________

❑ Scheck, Bargeld liegt bei.

Rechtsverbindliche Unterschrift: ____________

Name: ____________

Anschrift: ____________

PLZ.: ________ Ort: ____________

Mein Paßwort soll sein: ____________

Telefon (unbedingt angeben): ____________

Diesen Coupon schicken Sie bitte an:
Astat Media GmbH, Kobergerstr. 41, 90408 Nürnberg

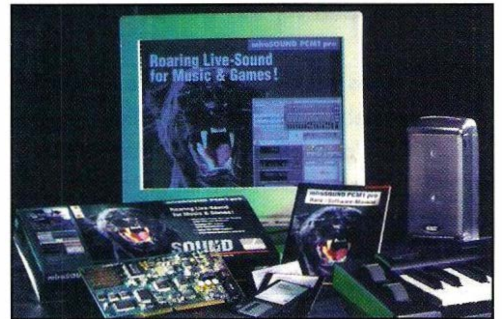
Multimedia-Komplettpaket



Komplette Multimedia-PCs bietet der in den USA bereits etablierte und seit kurzem auch auf dem deutschen Markt aktive PC-Hersteller Packard Bell an. Die Modelle der Spectria-Linie verfügen serienmäßig über eine 16 Bit-Soundkarte, ein Double Speed-CD-ROM-Laufwerk, eine Videokarte mit TV-Tuner sowie über eine Faxkarte. Sogar der 14 Zoll-Monitor, in den seitlich zwei Lautsprecher integriert sind, wurde direkt mit dem PC-Gehäuse verbunden. Das preiswerteste Modell ist mit einem 486SX25 ausgestattet, Power-User werden gleich zum 486DX2/66 greifen. Neben MS-DOS 6.2, Windows for Workgroups 3.11, MS Money 3.0 und MS Works 3.0 liefert Packard Bell insgesamt 10 CDs mit. Die PCs der Spectria-Linie sind ab 2.500,- DM zu haben.

Info: Packard Bell GmbH, Paul-Gerhardt-Allee 32, 81245 München, Telefon (089) 837031

Irdisch guter Sound



Nachdem wir in der vergangenen Ausgabe bereits das Spitzenmodell von Terratec, die Maestro 32, vorstellten, ist nun auch die kleinere und kostengünstigere Variante Sound System Gold 16 mit komplett deutscher Anleitung verfügbar. Die 16 Bit-Soundkarte verfügt über einen OPL-3-Synthesizer, 16 Bit-Sampling, ein Multi-CD-Interface sowie einen Waveblaster-Anschluß und ist vollständig kompatibel zum SoundBlaster-Standard. Im Lieferumfang sind Multimedia-Tools, MIDI-Sequenzer sowie ein Editor für WAV-Dateien und ein paar Lautsprecher enthalten. Bei dem günstigen Preis von nur 199,- DM wird die Karte, die natürlich auch über ein Joystick-Interface verfügt, als Soundkarte für Spiele wieder interessant, zumal von Terratec für 249,- DM mit dem Wave System Pro ein qualitativ guter Wavetable-Synthesizer mit 32 Stimmen angeboten wird.

Info: TerraTec Electronic GmbH, Wallstraße 9, 41334 Nettetal-Kaldenkirchen, Tel. (02157) 81 79-0

OPL-4-Karte

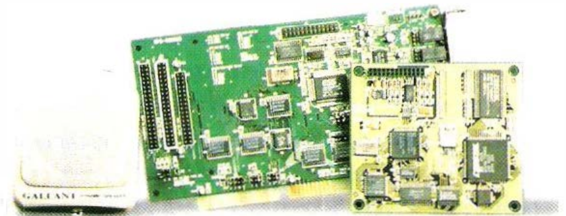
aus Braunschweig

Seit kurzem engagiert sich auch Grafikkarten-Spezialist miro im Soundkarten-Markt: Sein Debüt gibt der Braunschweiger Hersteller mit der miraSOUND PCM1 pro, einer General-MIDI-kompatiblen OPL-4-Karte mit 2 MByte ROM-Samples. Der WaveTable-Synthesizer der mit 400,- DM preislich attraktiven Karte vermag 24 Stimmen gleichzeitig abzuspielen, hinzu kommen 20 Stimmen des OPL-3-basierten FM-Synthesizers. Besonders für die Multimedia-Produktion ist der 12 Kanal-Stereo-Mixer und die Möglichkeit zur gleichzeitigen Aufnahme und Wiedergabe interessant. Alle Parameter der Karte lassen sich per Software konfigurieren, das Operieren an DIP-Switches gehört der Vergangenheit an. Auch die Software-Ausstattung kann sich bei dieser Soundkarte sehen lassen: Neben dem bekannten Sequencer Ballade lite liegen HQ-9000, ein komfortables Mischpult mit CD-Player-Funktionen, und Sound Forge, ein leistungsfähiger WAV-Editor mit Effektfunktionen, bei. Erwähnenswert ist schließlich noch, daß an der miroSOUND alle gängigen CD-ROM-Laufwerke (Mitsumi, Sony, Panasonic) sowie auch die kommenden Enhanced-IDE-Laufwerke betrieben werden können.

Info: miro Computer Products AG, Carl-Miele-Straße 4, 38112 Braunschweig, Telefon (0531) 2113-100

Schnelles CD-ROM

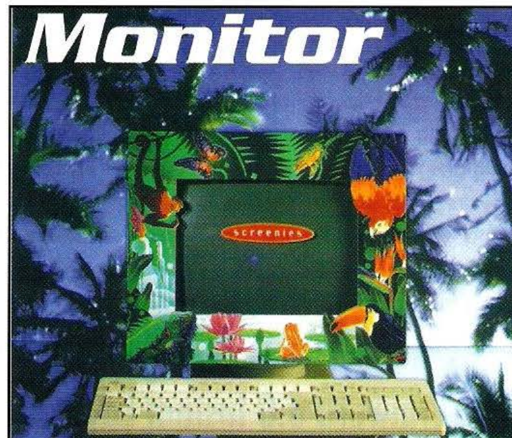
von Plextor



Nach NEC und Pioneer bringt jetzt auch Plextor, früher bekannt unter dem Namen Texel, ein CD-ROM-Laufwerk mit vierfacher Geschwindigkeit auf den Markt. War der Preis von 1.300,- DM für das interne Pioneer 104X schon recht interessant, kratzt Plextor jetzt bereits an der 1000-Mark-Schmerzgrenze: Für $ 649 Listenpreis bekommt man in den USA bereits das PX-45CH, ein externes CD-ROM-Laufwerk mit vierfacher Umdrehungsgeschwindigkeit und SCSI-Schnittstelle. Die Zugriffszeit liegt mit 220 ms im Bereich des Pioneer-Laufwerks, der Datenpuffer fällt jedoch mit 1 MByte achtmal so groß aus. In Deutschland ist das Laufwerk noch nicht zu haben, auch Preise stehen noch nicht fest. Nach Auskunft des deutschen Distributors Totronik in Stuttgart könnte es noch bis Ende des Jahres dauern, bis das Laufwerk hierzulande verfügbar ist.

Info: Plextor Corp., Telefon 001-408-980-1838, Fax 001-408-986-1010

Tuning-Kit für den Monitor



Ödet Ihr Monitor Sie an? Kein Problem, auch für dieses schwerwiegende Problem der Menschheit gibt es jetzt endlich eine Lösung. Aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten kommen die screenies, abwechslungsreich bedruckte Rahmen für Ihren Bildschirm. Mit Klebeband befestigt, sollen die Teile Farbe ins traurige Computergrau bringen, so der deutsche Distributor mit dem überaus passenden Namen sunnyline. In der ersten Serie sind 50 verschiedene Motive zu haben, Stückpreis um die 15,- DM.

Info: Sunnyline computer products GmbH, Brönninghauser Straße 35-37, 33729 Bielefeld, Telefon (0521) 93809-96

Monitor-Tuning (II)



Offensichtlich scheint die Zahl der PC-Besitzer, die sich mit ihrem Monitor langweilen, lange Zeit unterschätzt worden zu sein: Kurz nach der Meldung über die screenies erreichte uns die Nachricht, daß jetzt auch boeder in den Markt der Monitorverzierungen eingestiegen ist. Unter dem Namen Monnies bietet die Flörsheimer Firma zur Zeit acht Motive an, darunter auch so abgefahrene Sachen wie Square Pizza. Auch hier sind knapp 15,- DM pro Monitor-Vorsatz fällig.

Info: boeder ag, Wickerer Straße 50, 65438 Flörsheim, Telefon (06145) 502-0

Kurzmeldungen

•••Nachdem die letzte RAM-Krise nach einem Brand in einem japanischen Zulieferbetrieb gerade vergessen ist, droht Ende des Jahres die nächste: Nach Meinung von Insidern könnten Speicherbausteine schon in Kürze wieder knapp und dadurch teuer werden. Die Ursache ist diesmal eine völlig andere: Speicherhungrige Software wie die neue Generation von Microsofts Windows-Applikationen veranlaßt viele PC-Anwender, den Speicher aufzurüsten. Neue Systeme mit CPUs wie dem PowerPC oder Pentium werden gleich mit 8 statt mit 4 MByte geliefert. Auch Microsofts neues Betriebssystem Chicago, mit dessen Auslieferung Anfang 1995 gerechnet wird, dürfte den Bedarf an RAM weiter nach oben treiben. •••Im letzten Jahr hat PC-Hersteller Vobis nach eigenen Angaben 330.000 PCs der Hausmarke HighScreen in Deutschland an den Mann gebracht - im Vergleich zu 2,5 Millionen in Deutschland insgesamt verkauften Geräten eine beachtliche Zahl. •••Gegen Ende des Jahres dürfte die nächste Schlacht im PC-Preiskampf folgen, glaubt man der amerikanischen Wirtschafts-Zeitung Wall Street Journal. Der Grund: Die Lager der Hersteller sind voll, während die Nachfrage nicht mithalten kann. Außerdem senkt Intel die Preise auch für die High-End-Prozessoren immer weiter, so daß sich heute aktuelle PCs schon morgen nur noch schwer verkaufen lassen. Den ersten Stein könnte möglicherweise Compaq werfen, die bereits vor zwei Jahren die PC-Preise dramatisch nach unten gedrückt haben. Einfache PCs könnten gegen Jahresende bereits für 1.500,- DM zu haben sein, Multimedia-Maschinen mit CD-ROM-Laufwerk ebenfalls für unter 2.000,- DM. •••Die jüngste Preissenkung bei Intel betrifft vor allem den 486DX2/66 und den 60-MHz-Pentium: Der DX2/66 wurde im Preis um 25% gesenkt, der Low-End-Pentium um zunächst 14% und dann nochmals um 28%. Lediglich beim 90 MHz-Pentium will man wohl noch ernsthaft Geld verdienen, hier hielten sich die Preissenkungen mit knapp 17% in Grenzen.•••Make My Day: Im nächsten Jahr soll eine Multimedia-CD auf den Markt kommen, die dem Leben und Werk von Clint Eastwood gewidmet ist. Die Produktion übernimmt die von Microsoft-Mitbegründer Paul Allen ins Leben gerufene Firma Starwave.

Der Totlacher des Monats...

Großen Aufruhr verursachte Anfang Juni ein trojanisches Pferd, das über das Internet verbreitet wurde. Trojanische Pferde ähneln Viren, sind aber noch raffinierter: Als nützliches Programm getarnt, schleichen sie sich ins System ein, um dann ihrer eigentlichen, meist zerstörerischen Aufgabe nachzugehen. Besagtes trojanisches Pferd hörte auf den Namen Chinon und sollte angeblich aus einem gewöhnlichen CD-ROM-Laufwerk einen CD-ROM-Recorder machen, was - wie sicher jeder weiß - technisch unmöglich ist. Einige blauäugige Anwender fielen dennoch auf diesen gemeinen Trick rein - und prompt zerstörte Chinon wichtige Systemdateien. Sachen gibts ...

Limited Edition '94, Vol. 4

Unter dieser Bezeichnung veröffentlicht TopWare in unregelmäßigen Abständen Shareware-CDs, die die Bezeichnung globaler Rundumschlag verdienen und tatsächlich auch alle wesentlichen Anwendungsgebiete abdecken. Mit über 1.000 Programmen, die in komprimierter Form etwa 630 MByte belegen, ist dies eine der vollständigsten CDs auf ihrem Gebiet. Zum einfachen Zugriff auf die Programme ist eine Oberfläche für DOS und Windows enthalten, die neben einer Suchauch eine Kopierfunktion enthält. Die CD gibt's für 29,95 Mark - selbstverständlich in unbegrenzter Menge statt in limitierter Auflage.

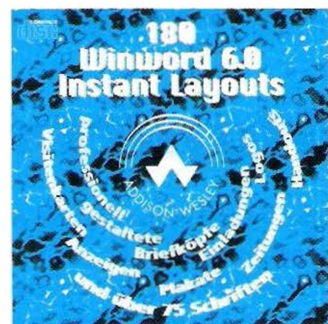
Info: TopWare PD-Service GmbH, Quadrat O 3,2, 68161 Mannsheim, Tel. (0621) 12673-30



180 Winword 6.0 Instant Layouts

Wie beim Instant-Kaffee - heißes Wasser drauf, fertig - genügt es, die auf dieser CD gespeicherten Textvorlagen in WinWord 6.0 zu laden und mit Inhalt zu füllen - fertig. Der Vorteil? Wer selbst schon einmal Briefpapier oder ein anderes Layout mit einer Textverarbeitung gezimmert hat, weiß, wovon wir reden: stundenlange Arbeit ohne ein richtiges Erfolgerlebnis, und am Ende ist man so klug wie zuvor. Die zum Teil mit Clip-Art-Grafiken versehenen Dokumente befinden sich zusammen mit 75 Windows-Fonts sowie den wichtigsten Archivierungsprogrammen auf einer CD, die von Addison Wesley für ganze 29,90 Mark angeboten wird.

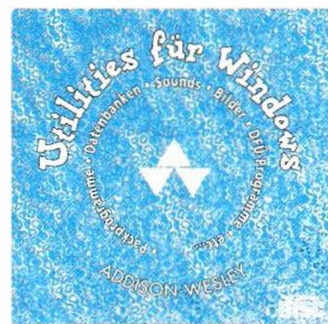
Info: Addison Wesley, Wachsbleiche 7-12, 53111 Bonn, Tel. (0228) 98515-0



Utilities für Windows

Windows mag ja eine recht nette Möglichkeit sein, die Arbeit mit dem PC einfacher zu gestalten, die serienmäßige Ausstattung an Tools ist jedoch ziemlich mager. Für die wichtigsten Anwendungen bringt diese günstige Silberscheibe Abhilfe: Share- und Freeware-Programme aus allen Bereichen, darunter DFÜ, BTX und Fax, Datenbanken, Grafikprogramme, Packer, Screensaver, Terminplaner, Kopierprogramme oder Adreßdatenbanken finden sich hier. Zur übersichtlichen Verwaltung der zahlreichen Programme gibt's ein eigens entwickeltes Menüsystem mit auf der CD, die 29,90 Mark kostet.

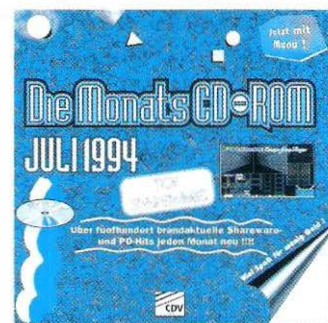
Info: Addison Wesley, Wachsbleiche 7-12, 53111 Bonn, Telefon (0228) 98515-0



Monats-CD Juli 94

Rund 500 aktuelle Shareware-Titel, die in komprimierter Form knapp 300 MByte der CD belegen, sind auf der aktuellen Monats-CD von CDV Software enthalten. Wie bei solchen CDs üblich, kann über ein komfortables Programm nach Programmnamen und Beschreibungen gesucht und die Software anschließend direkt auf Festplatte kopiert werden. Enthalten sind neben Utilities und Programmen für DOS und Windows auch zahlreiche Spiele. So findet sich auf der für 29,95 Mark erhältlichen Scheibe unter anderem die Vollversion von Escape from Ragor, einem komplett deutschen 3D-Rollenspiel von Motelsoft.

Info: CDV Software, Neureuterstraße 37b, 76185 Karlsruhe, Telefon (0721) 97224-0



Liquid

Schnapsnasen können gleich zur nächsten CD torkeln - entgegen dem vielversprechenden Titel gibt's hier partout nichts zum Thema Alkohol. Diese Programmsammlung befaßt sich nämlich nur mit Shareware-Programmen, die zum Thema Bild- und Grafikverarbeitung auf dem PC passen. Neben den üblichen Mal- und Zeichenprogrammen sind auf dieser Scheibe einfache CAD-Programme sowie Demoversionen kommerzieller Produkte gespeichert. Dazu gibt es ganz brauchbare Viewer für GIF- und alle übrigen Bilddateien sowie einen einfachen MPEG-Player. Abgerundet wird das Angebot der 29,95 Mark teuren CD von FLI-Animationen, Grafikdemos sowie einer Bildersammlung im GIF-Format - ausnahmsweise ohne die sonst üblichen Girls-In-Files.

Info: TopWare PC-Service GmbH, Quadrat O 2,3, 68161 Mannheim, Telefon (0621) 12673-30



Pik Sibbe von BAP

Was es in der Musikbranche nicht so alles gibt: T-Shirts in Dosen und sonstige Fanartikel bis zum Abwinken und jetzt sogar Musik-CDs zum Anhören - und Anschauen. Auch die Barden von BAP sind jetzt auf den Trichter gekommen, neben Musik ein paar Bilder, Videosequenzen und ein kleines Quiz auf die CD zu packen. Wie es der Titel Pik Sibbe schon vermuten läßt, gibt es als Dreingabe auch ein kleines Kartenspiel, nämlich 17 und 4. Um hier mitzuspielen, muß zunächst ein Quiz über die Jungs von BAP gestartet werden. Ach ja, etwa 30 Minuten Musik in gewohnter CD-Qualität sind als echte Audiotracks im Preis von 49 Mark inbegriffen. Eine Alternative zur Musik-CD.

Info: DTP Partner, Kedenburgstraße 44, 22041 Hamburg, Tel. (040) 65737-0

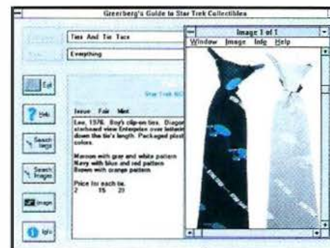


Verdammt lang her sind die Zeiten, als eine CD „nur" Musik enthielt.

Star Trek Collectibles

Die Fangemeinde von Star Trek, hierzulande wurde die Serie unter dem Namen Raumschiff Enterprise bekannt, ist über den gesamten Globus verstreut. Auf gelegentlich stattfindenden Meetings, den Conventions, kommt man zusammen und kann auch gleich jede Menge Zubehör rund um Kirk, Picard und die NCC-1701 erstehen. Was es alles gibt, wer es herstellt und was es kostet, verrät diese CD. Sie besteht tatsächlich nur aus einer riesigen Bilddatenbank mit über 3.000 Fanartikeln, angefangen von Kaffeetassen, Schlafsäcken bis hin zu Krawatten. Der Preis: 148 Mark.

Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 72 39 31-0



Der Schlips zur Serie...

Geoplay USA

Eine interaktive Traumreise durch die USA verspricht der Werbetext dieser CD. Was sich nach einer weiteren Bildersammlung - gähn - aus einem fernen Land anhört, wurde mit einer Übersichtskarte der USA, ein paar Zeilen Text mit Hintergrundinformationen sowie einem Quiz versehen, das die ganze Sache spannender machen soll. Das Wörtchen interaktiv bezieht sich dann auch auf diese schon nach kurzer Zeit langweilige Fragerei, die wahlweise in deutsch oder englisch erfolgt. Der Informationsgehalt geht leider - ebenso wie der Unterhaltungswert - stark gegen Null. Dabei ist die Aufmachung der CD sowie das enthaltene Bildmaterial wirklich erste Sahne. Schade drum, wer es trotzdem probieren möchte, kann die CD für 59 Mark erstehen.

Info: Erwin Simon Verlag, Schulze-Delitzsch-Weg 12, 89079 Ulm, Tel. (0731) 94666-0



Get your kicks on Route 66! Aber nicht mit dieser CD, für 59,- Mark wird dafür zu wenig geboten.

Photo-Collection

Es gibt sie also doch noch, die gute alte Sammlung von Urlaubsfotos auf der CD. Von CDV sind zu verschiedenen Ländern wie Ägypten, Malta und Indonesien Bildersammlungen erschienen, die jeweils rund 90 Motive in True-Color-Qualität enthalten. Zum Betrachten unter Windows bietet die Silberscheibe ein schickes Programm, und wer sich selbst eine Slideshow erstellen oder die Bilder konvertieren bzw. bearbeiten möchte, findet mit Image Commander und Paint Shop Pro die passenden Programme dazu auf der CD. Über den Preis von 19,95 Mark je Disc kann man eigentlich nicht meckern, schließlich sind die Bilder tatsächlich von guter Qualität und dürfen lizenzfrei genutzt werden.

Info: CDV Software, Neureuterstraße 37b, 76185 Karlsruhe, Telefon (0721) 97224-0

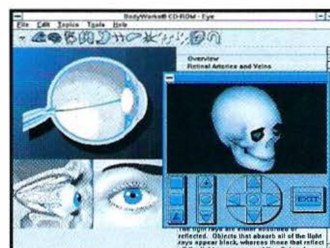


Für DM 19,95 gibt's 90 Motive, über dessen Sinn sich streiten läßt.

Bodyworks 3.0

Den Titel kann man ruhig wörtlich nehmen, denn die CD zeigt haarklein, „how the body works", und damit es auch Anglophobe verstehen: Dies ist ein Grundlehrgang in der Anatomie des menschlichen Körpers. Unter Windows und multimediagerecht mit vielen bunten Bildern, Videos und Sprachausgabe können alle Einzelteile wie Haare, Nerven, Knochen und Innereien betrachtet und analysiert werden. Die Aufmachung der CD ist allererste Sahne, es entstehen kaum Wartezeiten und der Informationsgehalt ist sehr hoch. Einziger, aber dafür gewaltiger Haken ist die Sprache, denn bei der Vielzahl der englischen Fachausdrücke mußte sogar unser Wörterbuch passen. Trotzdem ist diese CD unser Tip des Monats, zumal der Preis (89 DM) durchaus moderat ausfällt.

Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (030) 72 39 31-0



Holzauge, sei wachsam! Bei dieser CD muß man allerdings nicht befürchten, einen Fehlgriff zu tun.

16 Grafikkarten für PCI- und Local-Bus bis 800 Mark

Grafik-Power

VESA Local-Bus

- Diamond Stealth32
- Elsa Winner 1000 Pro
- Hercules Dynamite Pro
- Miro Crystal 10SD
- Miro Crystal 20SD
- Number Nine GXE 64
- Spea Vega Plus
- Spea Mirage P-64

PCI

- Diamond Stealth32
- Elsa Winner 1000 Pro
- Hercules Dynamite Power PCI
- Miro Crystal 20SD
- Number Nine GXE 64
- Spea Mirage P-64

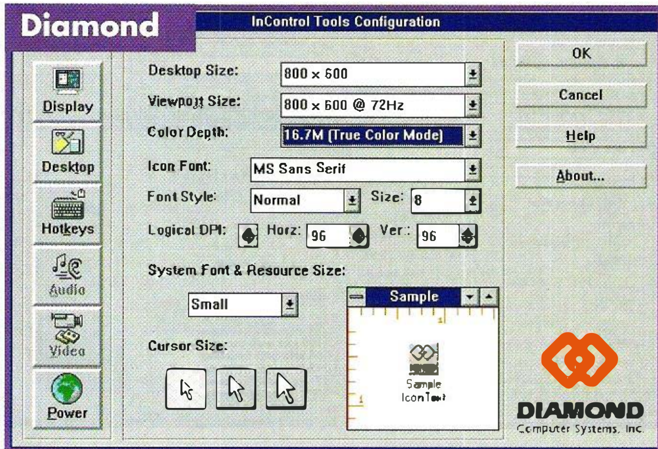
Nicht nur die CPU, sondern auch die Grafikkarte entscheidet über die Leistung eines PC. Doch die Auswahl einer Grafikkarte wird zunehmend schwieriger, da immer neue Produkte auf den Markt drängen. PC Games hat die interessantesten Karten ausgewählt und auf ihre Spieletauglichkeit geprüft.

Die Geschwindigkeit ist heute nicht mehr das einzige Argument bei der Auswahl einer Grafikkarte, zumal alle Produkte auf einer Handvoll verschiedener Chips basieren und sich deswegen in puncto Performance sehr einfach klassifizieren lassen. Anfang nächsten Jahres wird Microsoft den Windows-Nachfolger Chicago auf den Markt bringen - mit einem emulierten und dadurch höchstens als Notlösung taugenden DOS. Spiele sollen langfristig nicht mehr über die (im Vergleich zu Windows 3.1 deutlich verbesserte) DOS-Box, sondern nur noch direkt unter Windows laufen. Abgesehen davon wächst die Zahl der CD-ROM-Spiele, die ausschließlich unter Windows laufen, ständig. Seien dies nun interaktive Filme wie Critical Path und Quantum Gate oder das brandneue Outpost von Sierra. Unter Windows wird gespielt - so will es Microsoft und so wird es auch geschehen. Grafikkarten mit schnellen Windows-Beschleunigern werden dann die Nase vorne haben, denn selbst einer schnellen CPU geht ohne Grafikbeschleuniger unter Windows die Puste aus.

Bei den meisten Karten haben wir die Local-Bus- sowie die PCI-Variante getestet, ISA-Karten dagegen haben praktisch keine Bedeutung mehr.

Die Benchmarks

Zur Leistungsbestimmung der jeweiligen Karte haben wir die für Spiele notwendige DOS-Performance natürlich in den Vordergrund gestellt und das bekannte 3D-Bench sowie PC Bench von Ziff-Davis eingesetzt. PC Bench ermittelt dabei unter anderem die Geschwindigkeit, mit der in das Video-RAM geschrieben und gelesen wird - für grafikintensive Spiele ein ganz wichtiger Punkt. Unter Windows haben wir uns ebenfalls für die etablierten Benchmarks von Ziff-Davis entschieden. Ein sehr praxisnaher Test ist Winstone, der eine Reihe von Standard-Applikationen wie Datenbank, Tabellenkalkulation, Text- und Bildverarbeitung durchläuft und dabei über eine Batch-Sprache automatisierte Arbeitsläufe, wie sie im täglichen Arbeiten anfallen, simuliert. Die Ergebnisse geben dabei am treffendsten wieder, wie schnell sich eine Karte unter Windows wirklich verhält. Spezielle Funktionen der Grafikkartentreiber werden mit Winbench untersucht, das eine ganze Reihe von Aufrufen der unter Windows am häufigsten genutzten Grafikoperationen startet. Die Ergebnisse von Winbench sollten dann auch nur als Vergleichswerte zu Winstone genutzt werden, zumal es in der Vergangenheit wiederholt vorgekommen ist, daß der eine oder andere Grafikkarten-Hersteller seine Treiber besonders „optimierte", um bei solchen Benchmarks überdurchschnittlich gute Ergebnisse zu erzielen. Die Local Bus-Karten wurden auf einem Vobis Highscreen DX2/66 mit einem 17"-Monitor getestet, die PCI-Karten auf einem Vobis Highscreen Pentium mit 60 MHz und einem 15"-Monitor. Beide Rechner liefen mit DOS 6.2 sowie Windows 3.1 mit 8 MByte RAM, 5 MByte virtuellem Speicher unter Windows sowie mit einem 512 KByte großen Festplattencache (SmartDrive) und AT-Bus-Festplatten mit 300 bzw. 500 MByte Kapazität.



Diamond Stealth 32

2 MByte • VLB/PCI

Die Software der Stealth 32, einer mit dem neuen ET4000/W32p bestückten Karte, kann wahlweise von DOS oder Windows aus installiert werden. Der Monitortyp und damit die unter Windows verfügbaren Auflösungen werden aus einer relativ kleinen Liste mit Standardtypen ausgewählt. Wer sich seine eigene Konfiguration erstellen möchte, kann dies bequem unter Windows erledigen. Ein Wechseln der Auflösung, nicht aber der Farbtiefe, braucht unter Windows nur einen Tastendruck.
Insgesamt fallen Bedienung und Installation bei der Stealth 32 im Vergleich zu den anderen Karten im Test am einfachsten aus. Positiv zu vermerken sind weiterhin die komplett deutsche Anleitung und Software sowie die überraschend guten Benchmark-Ergebnisse unter Windows. Die Meßwerte unter DOS machen deutlich, daß die Stealth 32 für Spieler die erste Wahl ist: Nur die PCI-Variante der Hercules Dynamite Power PCI konnte aufgrund der schnelleren RAMs einen kleinen Vorsprung erzielen. Zu kritisieren sind lediglich die nicht allzu hohen Bildwiederholfrequenzen unter Windows - das läßt sich in Anbetracht der exzellenten Performance jedoch verschmerzen.

Elsa Winner 1000 Pro

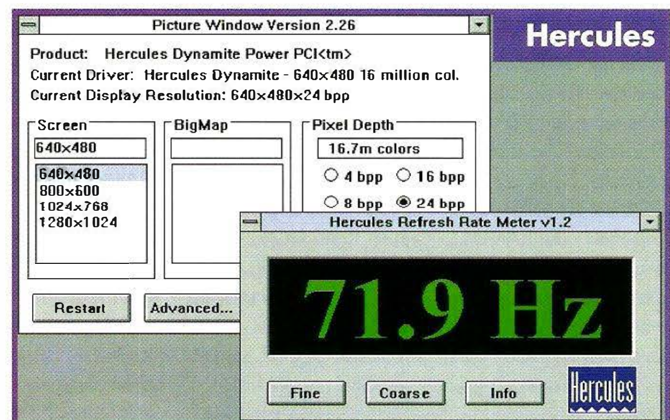
1/2 MByte • VLB/PCI

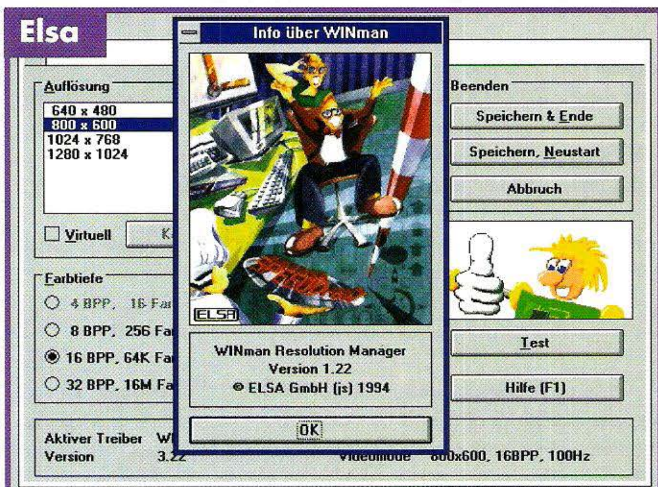
Wie bei einer Karte aus deutschen Landen zu erwarten, wird die Software der Winner 1000 Pro von einem deutschsprachigen Installationsprogramm auf die Platte gebracht. Verständnisprobleme mag dennoch der eine oder andere Anwender bei der Anpassung des Videotimings an den jeweiligen Monitor haben, sofern die Standardeinstellungen nicht auf das eigene Gerät passen. Außerdem fehlt in der vorliegenden Software noch eine Möglichkeit zur Anpassung der Bildlage, und der Windows-Treiber muß nach der Installation noch im Windows-Setup eingetragen werden.
Will man die Winner 1000 Pro optimal installieren, werden schon präzise Kenntnisse über die technischen Daten des Monitors benötigt. Für technisch unbedarfte Anwender stellt dies ein hohes Hindernis dar - was auch Elsa mittlerweile erkannt hat und durch eine neue Software, die Ende des Jahres erscheinen soll, beheben will.
An den Leistungsdaten der Karte ist dagegen nichts auszusetzen, und wer einen guten Monitor und dessen technische Daten besitzt, kann mit der Winner 1000 Pro überdurchschnittliche Bildwiederholfrequenzen erzielen. Auf den bei Redaktionsschluß einsetzenden Preisrutsch der S3-basierten Karten konnte Elsa nicht mehr schnell genug reagieren. Bei Erscheinen dieser Ausgabe kann der angegebene Preis also schon nicht mehr aktuell sein.

Hercules Dynamite/Power

2 MByte • VLB/PCI

Die von Hercules angebotene Dynamite stand uns in der VLB-Version als ET4000/W32i-Variante zur Verfügung, während die PCI-Version mit dem Namenszusatz „Power" schon den neuen W32p besitzt, der schneller ist und bei 800 x 600 Punkten 16,7 Millionen Farben darzustellen vermag. Das Attribut „Power" steht außerdem für einen schnelleren RAMDAC, der höhere Bildwiederholfrequenzen unter Windows erlaubt. Im Vergleich zu anderen PCI-Karten fällt das PCI-Modell der Dynamite recht groß aus, ist aber dennoch einfach zu in-



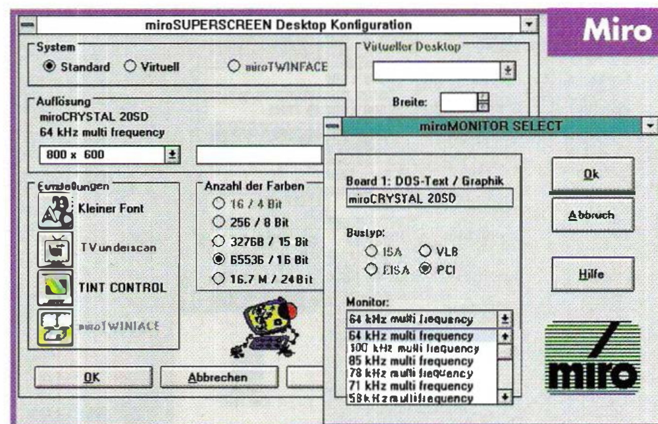


stallieren. Die Installation der Software läuft generell unter DOS ab, wobei über das Windows-Setup nach dem Kopieren der Dateien manuell der Treiber für die Dynamite ausgewählt werden muß. Das Konfigurieren der Wiederholfrequenzen sowie die korrekte Einstellung der Bildlage ist ebenfalls mit Hilfe eines DOS-Utilitys möglich. Für Windows-Anwender liefert Hercules ein recht spartanisches Utility zum Wechseln der Auflösung sowie zum Ermitteln der Bildwiederholfrequenz. Das Handbuch liegt - ebenso wie die gesamte Software - nur in englisch vor. Die W32i-Variante mit Local Bus konnte leistungsmäßig nicht überzeugen, während der W32p auf der PCI-Karte mit 45 ns schnellen RAMs eine Bestmarke unter DOS setzte.

Miro Crystal 10SD / 20SD

1 MByte • VLB / 2 MByte • VLB/PCI

Sämtliche Treiber für die Karten von Miro lassen sich direkt von Windows aus installieren, so daß nach dem Kopieren der Dateien schon die Anpassung an den Monitortyp vorgenommen werden kann. Hierzu sind die Monitore in Klassen nach der maximal zulässigen Zeilenfrequenz eingeteilt, hinter der die Wiederholfrequenzen aufgeführt sind. Die Bildwiederholfrequenzen für die unterschiedlichen Monitortypen werden von der Software auf die sinnvollsten Werte gesetzt, die nicht immer die maximal möglichen sein müssen. Hervorzuheben ist außerdem die Bildschirmlupe, die in verschiedenen Vergrößerungsstufen arbeitet und in einem skalierbaren Fenster dargestellt wird. Ein Ändern der Auflösung ohne ein Neustarten von Windows ist lediglich bei Verwendung von virtuellen Bildschirmauflösungen möglich, wobei auch hier die Farbtiefe nicht beliebig gewechselt werden kann. Die preisgünstige Crystal 10SD mit dem schon etwas in die Jahre gekommenen Beschleuniger 805 von S3 wird derzeit nur noch als Local Bus-Variante angeboten. Für Einsteiger ist die Karte durchaus noch interessant, Profis werden mit dem Schneckentempo bei hohen Farbtiefen jedoch nicht zufrieden sein. Die beiden 64 Bit-Modelle der 20SD hingegen vermögen in allen Bereichen zu überzeugen.



Know-how

Darauf kommt's bei Grafikkarten an

Um nicht der Werbung auf den Leim zu gehen oder im Redefluß des Verkäufers unterzugehen, sollten Sie die wesentlichen Begriffe im Zusammenhang mit Grafikkarten zumindest ansatzweise verstanden haben. Wir sagen, worauf es ankommt. Wichtig für die Leistungsfähigkeit der Karte ist neben dem Grafikchip die Art und Geschwindigkeit des eingesetzten RAMs. Unterschieden wird prinzipiell zwischen dem kostengünstigen DRAM und dem schnellen VRAM, das sich grundsätzlich auf höherwertigen Karten ab ca. 800 Mark findet. Da VRAM jedoch nur bei hohen Auflösungen und Farbtiefen (also nicht unter DOS) Vorteile bringt und außerdem 64 Bit-Karten auch mit DRAM sehr gute Ergebnisse erzielen, verzichten die meisten Hersteller heute auf VRAM. Die Zugriffszeit für die Video-RAMs wird in Nanosekunden (ns) angegeben und liegt meist bei 60 oder 70 ns, manchmal auch bei schnellen 45 ns. Auf die RAMs zugreifen dürfen zum einen die CPU bzw. der jeweilige Windows-Beschleuniger und - mit höherer Priorität versehen - der RAMDAC. Dieser „Random Access Memory Digital Analog Converter" liest die Daten aus dem Videospeicher aus und erzeugt das Bildsignal für den Monitor. Je höher Auflösung, Farbtiefe und Wiederholfrequenz des Bildes ausfallen, umso öfter muß der RAMDAC auf das RAM der Grafikkarte zugreifen. Bei VRAMs ist das unkritisch, weil diese aufgrund ihrer besonderen Architektur parallel von CPU und RAMDAC bearbeitet werden können. DRAMs jedoch bewirken, daß die CPU unter Umständen durch den RAMDAC ausgebremst wird, da immer nur einer der beiden auf das RAM zugreifen kann. Um diesen Engpaß bei DRAM-Karten zu umgehen, wird unter anderem die Interleaving-Technik eingesetzt, bei der ein zeitlich versetztes Zugreifen von CPU und RAMDAC für höhere Leistung sorgt. Eine weitere Möglichkeit zur Geschwindigkeitssteigerung ist die Erhöhung der internen Busbreite der Grafikkarten von bisher 32 Bit auf die bei neuen Karten eingesetzten 64 Bit.

Die Grafikchips

Gerade unter Windows entscheidet der eingesetzte Grafikchip über die Fähigkeiten der Karte und ihre Geschwindigkeit. Hier der Überblick:

Avance Logic: Relativ neu auf dem Markt ist der Hersteller Avance Logic, der mit dem ALG2228 für VLB bzw. dem ALG2301A für PCI kostengünstige und schnelle Beschleunigerchips entwickelte. Diese werden bisher nur auf der V7-Vega Plus von Spea eingesetzt.

Cirrus Logic: GD542x für 32 Bit- und GD543x für 64 Bit-Beschleuniger sind die aktuellen Chiptypen von Cirrus Logic, die häufig als integrierte Grafikprozessoren auf der Hauptplatine zu finden sind. Leistungsmäßig liegen diese Chiptypen im unteren Mittelfeld und kommen nicht an die Performance der Tseng- oder S3-Produkte heran.

Weitek: Der P9000 und der brandneue P9100 sind extrem schnelle Windows-Beschleuniger, die unter anderem von Diamond in der Viper eingesetzt werden, unter DOS jedoch extrem langsam arbeiten. Spiele-Freaks sollten die Finger von Karten mit Weitek-Chips lassen.

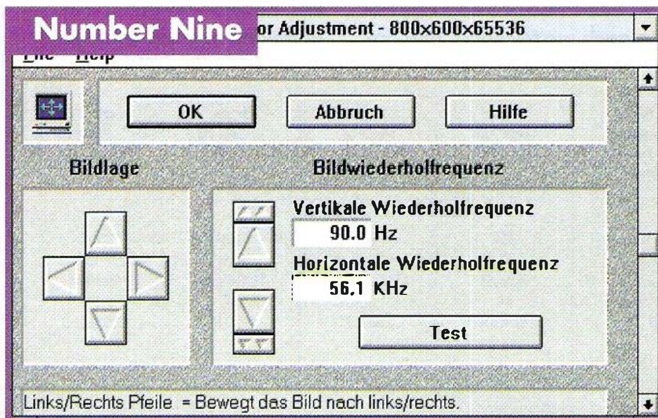
S3: Mit einer ganzen Palette von Windows-Beschleunigern kann S3 aufwarten. Neben den für DRAM ausgelegten 32 Bit-Typen 86C801 (ISA-Bus) und 86C805 (VL-Bus) sowie dem VRAM-Typ 86C928 sind seit kurzem mit dem Vision 864 (DRAM) und Vision 964 (VRAM) leistungsstarke 64 Bit-Chips erhältlich.

Tseng: ET4000/W32 klingt in den Ohren von Spielefreaks etwa so wie der Name Ferrari bei Motorsport-Fans. Der ET4000/W32i ermöglicht dank einer speziellen Zugriffstechnik auf das Video-RAM höhere Bildwiederholfrequenzen als der Vorgänger W32, kann jedoch nur an ISA- und VLB-Systemen betrieben werden. Die aktuelle Generation, der ET4000/W32p, besitzt bereits ein integriertes VLB- und PCI-Interface, ermöglicht auch bei 800 x 600 Punkten eine True-Color-Darstellung und ist nochmals ein ganzes Stück schneller als der W32i.

Number Nine GXE 64

2 MByte • VLB/PCI

Das deutschsprachige Installationsprogramm der GXE64 läuft unter Windows und installiert praktischerweise gleich alle nötigen Treiber. Bei der Wahl der möglichen Wiederholfrequenzen muß der Anwender durch Ausprobieren allerdings herausfinden, welche Werte jeweils maximal möglich sind. Unterstützt werden den virtuelle Bildschirmauflösungen, die in der Regel eine doppelte Höhe oder Breite anbieten. Ein Wechsel der Auflösung ohne Neustart von Windows ist allerdings nicht vorgesehen. Zahlreiche weitere Tools, zum Beispiel zum Justieren der Bildlage per Maus, stehen unter Windows zur Verfügung. Die uns zum Test zur Verfügung stehende Local Bus-Karte war in True-Color-Auflösungen nur auf 60 Hz zu bringen. Nach Auskunft des Herstellers liegt dies an einem problematischen Timing-Verhalten einiger Modelle, was aber mittlerweile behoben sein soll. Die PCI-Variante bot dann auch in allen Auflösungen und Farbtiefen generell wenigstens 70 Hz. Insgesamt ist die Software von Number Nine leicht zu bedienen, wenn auch die Auswahl der Wiederholfrequenzen zuviel Geduld fordert. Die Benchmarks ergaben bei Winbench im Vergleich zu anderen Karten mit Vision864-Chipsatz überraschend hohe Werte, während der realistischere Benchmark Winstone die Karte wieder im Mittelfeld plazierte und sich die PCI-Variante unter DOS einen Patzer bei 3D-Bench leistete.



Spea/V7 Vega Plus / Mirage P-64

1 MByte • VLB / 2 MByte • VLB/PCI

Deutsche Software hat bei Spea Tradition, und das Installationsprogramm der Mirage P-64 ist selbst von technisch weniger versierten Anwendern sofort zu durchschauen. Die Wiederholfrequenzen sind in verschiedene (Monitor-)Leistungsklassen eingeteilt, so daß sich für jeden Monitor schnell eine passende Einstellung finden sollte. Eine Anpassung der Bildlage kann ebenfalls von DOS aus geschehen. Überdurchschnittliches bietet die Software unter Windows, die ein Ändern der Wiederholfrequenzen und ein Testen der Auflösung vor dem Windows-Neustart erlaubt. Ebenfalls möglich ist das Ändern der Auflösung ohne Neu-

Vorsicht, Falle!

Die Marketing-Tricks der Grafikkarten-Hersteller

Wer nach dem Studium von Anzeigen und Prospektmaterial eine Grafikkarte ausgewählt hat, kann so manche Überraschung erleben. In kaum einem anderen Bereich der PC-Branche wird derart gemauschelt und mit Werbesprüchen hantiert, die sich in der Praxis als kaum haltbar erweisen. Beispiele gefällig?

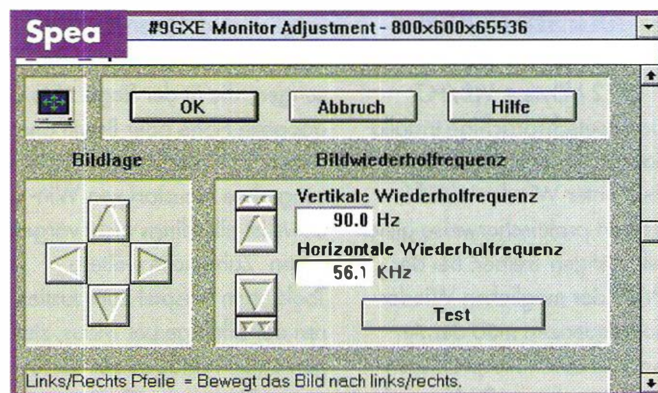
Ausdrücke wie „High-Performance Windows Accelerotor" finden sich auf jeder Verpackung. Die Aussagekraft ist gleich null, denn gegenüber einer unbeschleunigten VGA-Karte sind alle Karten mit Beschleuniger-Chips wahre Raketen.

Auflösungen und Farbtiefen sind eine besonders günstige Gelegenheit, den Kunden hinter's Licht zu führen: „True-Color bei 640x480 Punkten" und in der nächsten Zeile „Bis zu 75 Hz Bildwiederholfrequenzen". Daß die 75 Hz nur bei 256 Farben verfügbar sind und die True-Color-Darstellung mit 60 Hz vor sich hinflackert, merken Sie erst, wenn Sie die Karte gekauft und in den Rechner eingebaut haben.

„Optimierte Treiber für Video für Windows" oder „Multimedia-Video-Acceleration" gaukeln das ultimative Video-Erlebnis unter Windows vor. Im praktischen Einsatz merkt man kaum etwas davon. Wenn überhaupt etwas beschleunigt wurde, dann sind dies häufig die Skalierungsroutinen, die ein Video im Briefmarkenformat auf jetzt doppelte Briefmarkengröße bringen...

Aber auch sonst gibt es mehr als genug Fallen: Immer wieder gelangen Grafikkarten in den Handel, die als OEM-Produkte ausschließlich für PC-Hersteller bzw. Systemintegratoren produziert wurden. Diese werden zumeist in einer neutralen Verpackung angeboten, sind oft 10 bis 20% günstiger und können unter Umständen ein guter Kauf sein. Häufig wird auf diesen Produkten jedoch weniger leistungsfähige Hardware eingesetzt, seien es nur langsame RAM-Bausteine oder sogar RAMDACs, die niedrigere Bildwiederholfrequenzen erreichen.

start von Windows, dabei kann jedoch die Farbtiefe nicht beliebig gewechselt werden. Jede Menge weiterer Features, wie ein Zuweisen von Auslösungen zu bestimmten Anwendungsprogrammen und eine frei definierbare Schaltleiste für einen raschen Auflösungswechsel, machen die Software von Spea zu einer komfortablen Angelegenheit, die in puncto Bedienbarkeit den Titel „Testsieger" für sich in Anspruch nehmen darf. Leistungsmäßig hat die Mirage unter Windows ebenfalls die Nase vorn, während die S3-Chips unter DOS naturgemäß durchschnittliche Performance bieten. Ebenfalls problemlos zu installieren ist die Einsteigerkarte Vega Plus, die mit einem neuen Chipsatz des Herstellers Avance Logic auf überraschend gute Benchmark-Ergebnisse kam. Durch die Beschränkung der Wiederholfrequenzen auf 75 Hz entfällt bei der Installation die sonst übliche Anpassung an den jeweiligen Monitortyp.



Die Performance unter DOS ist für eine Karte dieser Preisklasse noch ausreichend, und unter Windows kann man selbst bei hohen Farbtiefen noch halbwegs sinnvoll arbeiten.

Hersteller	Spea Videoseven	Miro	Elsa	Spea Videoseven	Miro	Diamond	Hercules	NumberNine	Elsa
Typ	V7-Vega Plus	Crystal 10SD	Winner 1000pro	Mirage P-64	Crystal 20SD	Stealth 32	Dynamite Pro	GXE64	Winner 1000pro
Infos	Spea	Miro	Elsa	Spea	Miro	Diamond	Peacock	NumberNine	Elsa
Preis (ca.)	208,00 (PCI 230,00)	245,00	748,00 (1 MB 598,00)	509,00	495,00	522,00 (1 MB 409,00)	ca. 430,00	560,00	698,00 (1 MB 548,0
Hardware									
Bus-System	VLB	VLB	VLB	VLB	VLB	VLB	VLB	VLB	PCI
Chiphersteller	Avance Logic	S3	S3	S3	S3	Tseng	Tseng	S3	S3
Chiptyp	ALG2228	86C 805	Vision864	Vision864	Vision864	ET4000 W32	ET4000 W32i	Vision864	Vision864
Interne Bus-Breite (Bit)	32	32	64	64	64	32	32	64	64
DRAM (ns)	1 MB (70)	1 MB (70)	2 MB (70 ns)	2 MB (70 ns)	2 MB (70 ns)	2 MB (60)	2 MB (70)	2 MB (70 ns)	2 MB (70 ns)
VRAM (ns)	–	–	–	–	–	–	–	–	–
DPMS Powermanagement	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Feature-Connector	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Software									
Bildlagenjustierung via Software	–	–	–	•	–	–	•	•	–
Einstellen der Wiederholfrequenzen	•	–	•	•	–	•	• (unter DOS)	•	•
Virtueller Bildschirm	–	•	•	•	•	•	–	•	•
Lupen-Funktion	–	•	–	–	•	–	–	–	–
Ändern der Auflösung ohne Neustart	–	•	–	•	•	•	–	–	–
Maximale Bildwiederholfrequenz bei ...									
640 x 480 (8/16/24 Bit Farbtiefe)	75/75/60	80/80/73	160/160/95	100/100/95	100/100/100	90/75/72	120/90/72	100/100/60	160/160/95
800 x 600 (8/16/24 Bit Farbtiefe)	75/60/–	80/70/–	160/125/71	100/100/72	100/100/75	90/75/72	110/72/72	100/100/60	160/125/71
1024 x 768 (8/16/24 Bit Farbtiefe)	75/–/–	80/–/–	124/75/–	100/79/–	100/80/–	75/72/–	76/72/–	100/80/–	124/75/–
1280 x 1024 (4/8 Bit Farbtiefe)	43i/–	60/–	–/75	–/74	–/75	43i/–	43i/–	–/76	–/75
Lieferumfang									
Dokumentation	23 Seiten, dt.	36 Seiten, dt.	126 Seiten, dt.	43 Seiten, dt.	82 Seiten, dt.	80 Seiten, dt., div. engl.	52 Seiten, engl.	30 Seiten, engl.	126 Seiten, dt.
Sonstige Treiber (außer Windows 3.1x)	OS/2, Windows NT, AutoCAD	AutoCAD, 3D Studio, MicroStation, Animator Pro	OS/2, AutoCAD, Windows NT, diverse	OS/2, AutoCAD, AutoShade, 3D Studio, MicroStation	AutoCAD, 3D Studio, Animator Pro, MicroStation	AutoCAD, 3D Studio, AutoShade, GEM, Lotus 1-2-3, VenturaPublisher, diverse	AutoCAD, 3D Studio, AutoShade	AutoCAD, 3D Studio, AutoShade, MicroStation	OS/2, AutoCAD, Windows NT, diverse
Service (in Deutschland)									
Garantiedauer	3 Jahre	2 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	2 Jahre	5 Jahre	2 Jahre	5 Jahre	3 Jahre
Hotline	•	•	•	•	•	– (i.V.)	–	•	•
BBS	•	•	•	•	•	•	•	•	•
Benchmarks Windows									
Wiederholfrequenzen (640 / 800 / 1024)	60/60/75	73/75/75	95/100/75	95/100/76	75/75/75	72/72/70	73/73/76	60/90/90	75/75/75
Winbench 4.0									
640 x 480 / 16,7 Mio Farben	1,34	0,543	7,7	6,99	8,27	5,86		9,5	11,4
800 x 600 / 65.536 Farben	6,18	6,63	8,87	9,5	11,6	7,05		11,1	15,4
1024 x 768 / 256 Farben	7,51	10,2	8,58	10,3	11,7	13,1		11,6	15,2
Winstone									
640 x 480 / 16,7 Mio Farben	20,6	14,8	23,5	26,9	24,1	26,6	23,6	24,5	38,2
800 x 600 / 65.536 Farben	27,8	25,2	26,9	29,6	27,2	28,3	28,6	27,6	43,3
1024 x 768 / 256 Farben	28,4	27	27,1	29,5	28	28,4	29,7	26,2	45
Benchmarks DOS									
PC Bench	4133,22	4697,74	5243,62	5189,87	5289,67	6303,41	5396,22	5416,8	4433,3
3D-Bench	40	41,6	41,6	41,6	41,6	41,6	41,6	41,6	50

Fazit

Never trust the Benchmark: Die Hercules Dynamite Power PCI ist zwar unter DOS ein echter Knaller, bei den Windows-Treibern sieht´s dann aber eher trübe aus. Außerdem sind die Leistungsunterschiede der Karten mit Vision864-Chipsatz eher von akademischer Natur und in der Praxis kaum nachvollziehbar. Zieht man dagegen Preise, Garantiedauer und vor allem die Qualität der Software mit ins Kalkül, heißt der Testsieger Spea, auch wenn die Installation nicht komplett unter Windows erfolgt. Im unteren Preissegment ist die Vega Plus dank der besseren Windows-Performance der Crystal 10SD überlegen, und für die wahre Spielernatur kann es natürlich nur einen geben: ET4000/W32p. Hier hat Diamond mit der Stealth 32 in der PCI- und Local Bus-Variante eine brandheiße Karte im Angebot, die mit ihrer Hard- und Software überzeugen konnte. **Christian Späthe** ■

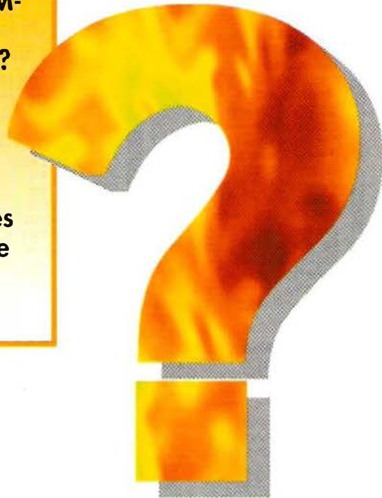
0)	Spea Videoseven MirageP-64 Spea 509,00	Mira Crystal 20SD Miro 495,00	Diamond Stealth 32 Diamond 522,00 (1 MB 409,00)	Hercules Dynamite Power PCI Peacock ca. 550,00	Number Nine GXE64 Number Nine 560,00
	PCI S3 Vision864 64 2 MB (70 ns) – • •	PCI S3 Vision864 64 2MB (60 ns) – • •	PCI Tseng ET400DW32p 32 2 MB (70) – • •	PCI Tseng ET4000 W32p 32 2 MB (45) – • •	PCI S3 Vision864 64 2 MB (70 ns) – • •
	• • • – •	– – • • •	– • • – •	• • (unter DOS) – – –	• • • – –
	100/100/95 100/100/72 100/79/– –/74	100/100/100 100/100/75 100/80/– –/75	90/75/72 90/75/72 75/72/– 43i/–	120/90/72 110/72/72 76/72/– 43i/–	100/100/70 100/100/70 100/80/– –/76
	43 Seiten, dt. OS/2, AutoCAD, AutoShade, 3D Studio, MicroStation	82 Seiten, dt. AutoCAD, 3DStudio, Animator Pro, MicroStation	80 Seiten, dt, div. engl. AutoCAD, 3D Studio, AutoShade, GEM, Lotus 1-2-3, Ventura Publisher, diverse	52 Seiten, engl. AutoCAD, 3D Studio, AutoShade	30 Seiten, engl. AutoCAD, 3D Studio, AutoShade, MicroStation
	3 Jahre •	2 Jahre •	5 Jahre – (i.V.)	2 Jahre –	5 Jahre •
	86/73/76	75/75/75	72/72/70	73/73/72	70/90/80
	11,1 16,8 18,1	9,86 16,6 19,5	8,49 11,6 22,5	8,9 17,6 23,5	10,6 15,3 20
	46,5 51 51,7	41 47,9 48,3	50 53 54,7	– – –	39,3 44,9 45,1
	4491,61	4440,68	5206,12	5231,01	4456,4
	50	50	50	50	47,6

Leserfragen

Haben Sie Fragen zu Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, DOS oder sonstiger PC-Technik? Schreiben Sie uns!

Die Adresse:

Computec Verlag
Redaktion: PC Games
Kennwort: Hardware
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg



Chip-Tuning mit OverDrive

Ich habe gehört, man könne den PC durch Einbau eines OverDrive-Prozessors schneller machen. Stimmt das, und wenn ja: Wieviel zusätzliche Leistung kann ich für wieviel Geld erwarten?

Ja, das geht tatsächlich. Der Trick der OverDrive-Prozessoren besteht darin, die interne Arbeitsgeschwindigkeit der CPU gegenüber dem externen Takt zu verdoppeln. Haben Sie also einen 486SX25, können Sie diesen mit Hilfe eines OverDrive-Prozessors auf 50 MHz bringen. Die doppelte Leistung werden Sie dabei nicht erreichen, aber ein Leistungszuwachs von 50 bis 70% ist durchaus drin. Bevor Sie einen OverDrive-Prozessor kaufen, müssen Sie jedoch nachsehen, ob in Ihrem PC ein zur Aufrüstung geeigneter Sockel vorhanden ist und welche CPU zur Zeit dort steckt.

Insbesondere für Besitzer eines 486SX lohnt sich der OverDrive, weil nicht nur die (interne) Taktfrequenz verdoppelt wird, sondern Sie durch das Upgrade auf den 486DX auch gleich noch den Fließkomma-Prozessor erhalten. Besitzer von 486DX2-Systemen sollen übrigens schon bald die Möglichkeit haben, mit Hilfe des P24T-OverDrives auf den Pentium upzugraden. Laut Intel wird es aber noch mindestens bis Jahresende dauern, bis ein entsprechender Chip verfügbar ist.

Der Einbau eines OverDrive-Prozessors ist übrigens nicht besonders schwierig, so daß talentierte Bastler das guten Gewissens selbst machen können. Sie sollten allerdings bedenken, daß das kleine Stück Silizium ein paar hundert Mark wert ist und durch rohe Gewalt beim Einsetzen oder statische Aufladungen binnen weniger Augenblicke ein Fall für die Mülltonne sein kann.

Wenn Sie einen vorhandenen PC tunen, sollten Sie jedoch nicht vergessen, daß nicht allein der Prozessor über die Geschwindigkeit entscheidet. Insbesondere die Grafikkarte kann sich später als Engpaß entpuppen. Fast immer ist es deshalb sinnvoll, ein altes ISA-Board mitsamt CPU komplett durch ein Local Bus-Board mit schnellerer CPU zu ersetzen. Das kostet nur rund 200 Mark mehr, ermöglicht aber den Einsatz einer Local Bus-Grafikkarte, die erfahrungsgemäß die Leistung beim Bildschirmaufbau in Spielen leicht verdoppeln kann!

Startschwierigkeiten

Beim Installieren eines Spiels wurde meine CONFIG.SYS so verändert, daß der Rechner danach nicht mehr zu starten war. Was kann man in einem solchen Fall tun?

Sofern Sie DOS 6.x einsetzen, ist die Sache ganz einfach: Drücken Sie im richtigen Moment, d.h. nach dem Selbsttest des Rechners und vor dem Ausführen der CONFIG.SYS, die Taste F5. Dann umgeht der PC die CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT. Jetzt können Sie problemlos die CONFIG.SYS editieren und die verdächtige Zeile entfernen. Doch aufgepaßt: Durch das Umgehen der Startdateien verhält sich der PC in mancherlei Hinsicht ungewöhnlich. Zum einen fehlt der Tastaturtreiber, Y und Z sind also vertauscht, die Umlaute fehlen und einige Sonderzeichen liegen an anderer Stelle. Außerdem fehlt die PATH-Anweisung, so daß Sie zum Beispiel die DOS-Befehle nicht mehr direkt aufrufen können. Sie sollten also erstmal ins DOS-Verzeichnis wechseln, zum Beispiel mit **`CD DOS`**. *Dort geben Sie dann* **`KEYB GR`** *ein (wobei Sie statt Y das Z drücken müssen). Nun können Sie mit* **`EDIT C:\CONFIG.SYS`** *die CONFIG.SYS zur Bearbeitung aufrufen.*

Für schwerwiegendere Fälle sowie bei DOS-Versionen bis einschließlich 5.0 sollten Sie sich unbedingt eine Notfalldiskette anlegen. Von dieser können Sie bei einem Systemstart-Problem den Rechner hochfahren. Nehmen Sie dazu eine leere HD-Diskette im Format Ihres Laufwerks A und formatieren Sie diese mit dem Befehl **`FORMAT A: /S`**. *Das zusätzliche /S sorgt dafür, daß nach der Formatierung die Dateien IO.SYS und MSDOS.SYS (beide unsichtbar) sowie COMMAND.COM übertragen werden und die Diskette dadurch bootfähig wird. Mit Hilfe des COPY-Befehls übertragen Sie nun aus Ihrem DOS-Verzeichnis noch die Dateien FORMAT.COM, SYS.COM, FDISK.EXE, EDIT.COM, EDIT.HLP und QBASIC.EXE auf die Diskette. Gerade bei Problemen in der CONFIG.SYS haben Sie mit einer solchen Diskette alle Werkzeuge zur Hand, um den Schaden zu beseitigen.*

CD-ROM an Soundkarte

Ich habe einmal gelesen, daß man zwar CD-ROM-Laufwerke über die Soundkarte betreiben kann, aber nicht jedes Laufwerk mit jeder Soundkarte kompatibel ist. Stimmt das? Und was muß ich sonst beim Anschluß eines CD-ROMs an meine Soundkarte beachten?

Im wesentlichen gibt es drei unterschiedliche, untereinander nicht kompatible De-facto-Standards zum Anschluß von CD-ROM-Laufwerken an Soundkarten: Mitsumi, Panasonic/Matsushita und Sony. Viele Soundkarten mit CD-ROM-Interface bieten nur eine dieser Schnittstellen, so daß Sie vor dem Kauf unbedingt sicherstellen sollten, daß Laufwerk und Soundkarte auch zusammenpassen. Neuere Soundkarten wie die SoundBlaster 16 MultiCD von Creative Labs unterstützen alle drei Standards, erkennbar an drei verschiedenen Pfostenleisten auf der Karte. Darüber hinaus gibt es neuerdings auch einige Soundkarten mit SCSI-Interface; als besonders gut gilt hier die SoundBlaster 16 SCSI-2, deren SCSI-Interface von Adaptec stammt und auch für CD-ROM-Laufwerke mit vierfacher Geschwindigkeit noch schnell genug ist.

Die richtige Grafikkarte

Ich will mir eine neue Grafikkarte kaufen, bin aber völlig verunsichert: Immer wieder wird gerade vor vermeintlich schnellen Karten gewarnt, die unter DOS die lahmsten Krücken sein sollen. Wie denn nun?

Man muß unterscheiden zwischen der Geschwindigkeit unter Windows und der unter DOS: Während unter Windows ein spezieller Accelerator-Chip die Bildausgabe beschleunigt, sind alle Grafikkarten unter DOS mehr oder minder gleich doof. Die Performance unter Windows sagt also überhaupt nichts über die Geschwindigkeit unter DOS aus. Dort entscheidet im wesentlichen das Bussystem: Karten mit PCI- und Local Bus sind unter DOS merklich schneller als entsprechende ISA-Boards. Es gibt jedoch auch Ausnahmen von diesen Regeln - und die meinen Sie wahrscheinlich mit Ihrer Frage: Bestimmte Grafikkarten emulieren die einfachen VGA-Modi nur noch mit Hilfe spezieller Logik. Diese Emulationen mögen für die Textdarstellung unter DOS ausreichen, zum Spielen sind sie jedoch zu langsam. Insbesondere High-End-Karten wie die von Matrox oder solche mit P9000-Chip bringen es unter DOS nur auf Schneckentempo. Wer viel spielt, sollte die Finger von solchen Karten lassen.

Garantieverlust bei Erweiterung?

Auf meinem PC prangt hinten ein Siegel, das mit dem Verlust der Garantie bei Öffnen des Gehäuses droht. Ich möchte nun aber ein CD-ROM-Laufwerk einbauen. Geht dabei wirklich die Garantie flöten?

Nein, ganz sicher nicht. Viele Hersteller versuchen zwar, sich durch solche Siegel vor Eingriffen in den PC durch Dritte zu schützen, rechtlich ist das jedoch bedeutungslos. Der PC ist schließlich als modulares System gedacht, und zur bestimmungsgemäßen Verwendung gehört deshalb auch der Einbau von Erweiterungen. Wenn Sie jedoch beim Einbau selbst Schaden zum Beispiel am Motherboard anrichten und sich dann auf die Garantie des Herstellers berufen, wird dieser zu Recht abwinken.

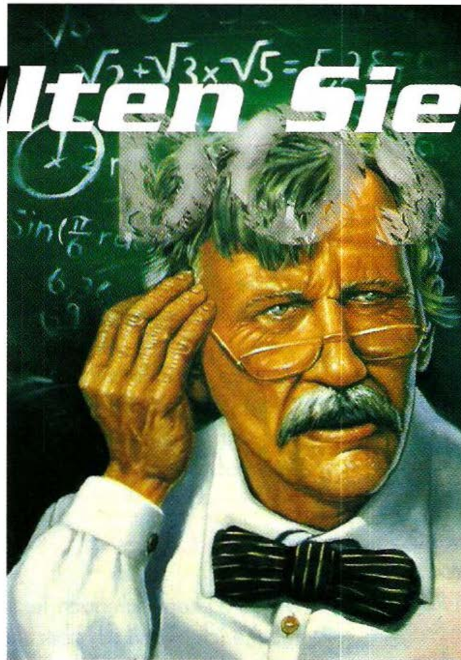
Suchet, so werdet Ihr finden

Mit FIND kann ich nach Texten innerhalb von Dateien suchen. Was mache ich, wenn ich aber einfach nur eine Datei suche, auf deren Inhalt es nicht ankommt?

In diesem Fall verwenden Sie nicht FIND, sondern den guten (?) alten (!) DIR-Befehl: Wechseln Sie mit `CD \` *in das Wurzelverzeichnis Ihrer Festplatte. Dort geben Sie dann* `DIR TEST.TXT /S` *ein, wobei Sie statt TEST.TXT den Namen der gesuchten Datei einsetzen. Sie können natürlich auch mit Hilfe von Wildcards, also * und ?, suchen. So listet beispielsweise* `DIR *.BAT /S` *alle Batchdateien auf Ihrer Platte auf.*

DOS-Workshop - Teil 2

DOS sollten Sie wissen



Speichermangel unter DOS kann zu einer ziemlich lästigen Angelegenheit werden, wenn nämlich ein Spiel 600 KByte und mehr freien Speicher benötigt und gleichzeitig Festplattencache, CD-ROM- und Soundkarten-Treiber geladen werden sollen. DOS stellt mit MemMaker zwar ein einfach zu bedienendes Tool zur Speicheroptimierung bereit, das jedoch auch nicht immer zum gewünschten Ergebnis führt. Bevor Sie jetzt panisch einen der Speichermanager wie QEMM oder 386MAX kaufen, sollten Sie zunächst versuchen, das letzte bißchen Speicher aus Ihrem PC herauszuquetschen.

MEM

Um sich zunächst einen Überblick über die Speichersituation zu verschaffen, kennt DOS den Befehl MEM, der optional mit einem Haufen Parameter versehen werden kann und anschließend seitenlange Zahlenkolonnen ausspuckt. Ohne Parameter aufgerufen, gibt MEM nur eine Aufstellung über den insgesamt vorhandenen und den noch freien Speicher. Von Interesse ist dabei der Wert, der hinter „Maximale Größe für ausführbares Programm" angegeben wird. Der freie Speicher wird hier einmal in KByte und einmal als insgesamt freie Bytes angegeben. Werden also 596 KByte angezeigt, entspricht dies 610.752 freien Bytes (596 x 1.024 = 610.752).
Wer sich darüber hinaus noch detaillierter mit seiner Speichersituation auseinandersetzen möchte, kann MEM mit dem Parameter /CLASSIFY oder kurz /C aufrufen. Hierbei werden alle geladenen Treiber und Programme mitsamt dem jeweils belegten Speicher aufgelistet. Als hilfreich hierbei erweist sich /PAGE (oder /P), das eine seitenweise Ausgabe auf dem Bildschirm erzeugt. Will man die Ausgabe für spätere Analysen oder Vergleiche archivieren, so kann man die Bildschirmausgabe wie üblich in eine Datei umlenken. Der dazu nötige Befehl lautet MEM /C >AUSGABE.TXT.

MemMaker

Wenn Sie alle installierten Treiber wirklich benötigen, diese aber die kostbaren 640 KByte konventionellen Speicher beanspruchen, können Sie - in Grenzen - die Treiber immer noch in andere Speicherbereiche verbannen. Um diesen Vorgang zu automatisieren, gibt es MemMaker. Nach dem Start erfolgt zunächst die Frage nach einer Express- oder benutzerdefinierten Ausführung der Optimierung. Einfacher und schneller geht es zwar mit dem Express-Setup, wenn diese jedoch nicht zum gewünschten Ergebnis führt, müssen Sie dem PC wieder einmal unter die Arme greifen. Die benutzerdefinierte Installation bietet zunächst die Möglichkeit, EMS-Speicher einzurichten. Wird diese Speicherart von den Anwendungen oder Spielen nicht benötigt, kann und sollte man sie abschalten. In der Befehlszeile taucht dann hinter dem Aufruf von EMM386.EXE in der Datei CONFIG.SYS das Kommando NOEMS auf. Soll der hohe Speicherbereich (F000 bis F7FF) verstärkt nach freien Blöcken durchsucht werden, was bei einigen Rechnermodellen auch zu Abstürzen während der Testphase führen kann, wählen Sie die entsprechende Option aus. Der Parameter für EMM386 hierfür lautet HIGHSCAN.
Eine Optimierung des hohen Speicherbereiches unter Windows sollte man nicht anwählen, da dies unter DOS nur zu noch weniger Speicher führen kann. Um einen speziellen Treiber oder ein TSR-Programm für die Dauer der Optimierung gänzlich auszuschließen, wird der entsprechende Menüpunkt angewählt. Der heute kaum noch genutzte Speicherbereich zwischen B000 und B7FF kann in den meisten Fällen sinnvoll eingesetzt werden, was zu immerhin 16 KByte kostbarem Speicher führt. Bei einigen ausgefallenen Systemen funktioniert diese Option nicht, im Zweifelsfall heißt es eben wieder ausprobieren.
Bei der Auswahl der Speicherbereiche, die explizit genutzt oder nicht genutzt werden sollen (die Definition hierfür erfolgt als Parameter hinter EMM386 und lautet I=xxxx-yyyy oder X=xxxx-yyyy), sind detaillierte Kenntnisse über die im System vorhandenen Steckkarten notwendig. SCSI-Hostadapter, Grafik-, Video- oder auch Soundkarten benötigen in einigen Fällen einen reservierten Speicherbereich. Findet sich hinter dem Aufruf von EMM386 in der CONFIG.SYS schon ein Befehl ähnlich wie X=C000-CFFF (X steht für eXclude, also ausschließen), sollte dieser beibehalten werden. Die letzte Option betrifft den erweiterten BIOS-Datenbereich, ein von DOS für interne Zwecke genutzter Bereich. Wird dieser in den hohen Speicher gelegt, kann ein weiteres KByte konventioneller Speicher gewonnen werden.
Nachdem Sie MemMaker alle Fragen beantwortet und dabei garantiert mehr als einmal die Return-Taste gedrückt haben, obwohl zum Ändern der Auswahl die Leertaste genutzt wird, modifiziert MemMaker die Systemdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT, legt hiervon Sicherheitskopien an und startet den Rechner neu. Im nun folgenden Boot-Prozeß wird der tatsächliche Speicherbedarf eines jeden Treibers ermittelt und eine optimale Zuordnung in die vor-

handenen Speicherblöcke berechnet. Anschließend wird der Rechner nochmals neu gestartet und MemMaker meldet stolz, wie viele KByte Speicher Sie gewonnen haben.

Auch zu Fuß

Die Befehle, die MemMaker anwendet, um mehr konventionellen Speicher zu erzeugen, lassen sich zwar auch manuell eintragen, fordern aber relativ viel Systemkenntnisse. DEVICEHIGH für die Datei CONFIG.SYS und LOADHIGH bzw. LH für die Datei AUTOEXEC.BAT sind die Schlüsselbefehle, die dafür sorgen, daß Gerätetreiber in die hohen Speicherbereiche geladen werden. Ohne Angabe weiterer Parameter laden DEVICEHIGH und LH das entsprechende Programm immer in den größten verfügbaren Speicherblock, was in der Regel zu keiner optimalen Speicherausnutzung führt. MemMaker berechnet daher die jeweils beste Position in den Speicherblöcken und vergibt absolute Startadressen für die Gerätetreiber, was dann wie folgt aussieht: LH /L1:36224 MOUSE.COM.
Um das eigentliche DOS in hohe Speicherbereiche zu laden, wird in der CONFIG.SYS das Kommando DOS=HIGH eingesetzt, während durch DOS=UMB überhaupt erst die sogenannten Upper Memory Blocks, also oberhalb der 640-KByte-Grenze vorhandene Speicherblöcke, bereitgestellt werden. Beide Befehle können übrigens zu DOS=HIGH,UMB zusammengefaßt werden, auch wenn MemMaker diese immer wieder getrennt aufführt. Zuvor muß jedoch in der CONFIG.SYS mit DEVICE=HIMEM.SYS die Möglichkeit geschaffen werden, UMBs zu erzeugen. Bei dieser Gelegenheit kann auch gleich der lästige Speichertest beim Booten mit der Option /TESTMEM:OFF hinter dem Aufruf von HIMEM.SYS abgeschaltet werden.

Theorie und Praxis

Soweit also zur Theorie, in der Praxis tauchen mit MemMaker jedoch immer wieder kleinere Probleme auf. Leider verschläft MemMaker nämlich so manche Fehlermeldung der in AUTOEXEC.BAT oder CONFIG.SYS geladenen Programme, wenn diese plötzlich nicht genug Speicher bekommen, weil sie in einen zu kleinen Speicherblock geladen wurden. Als eine praktische Lösung hat sich - neben dem obligatorischen Fußtritt gegen das Tower-Gehäuse - ein Ändern der Reihenfolge der Programme in den Systemdateien erwiesen. Bei Programmen wie Maus- oder Soundkarten-Treiber, deren Startzeitpunkt unkritisch ist, wählt man dazu einfach eine neue Zeile aus und trägt den Befehl dort neu ein. Nach Möglichkeit sollten jedoch die Programme mit dem größten Speicherbedarf zuerst geladen werden; kleinere Programme lassen sich später immer noch in die eine oder andere Speicherlücke zwängen.
Beim Hantieren mit Systemdateien kann es schnell passieren, daß sich der Rechner beim Booten derart aufhängt, daß schon vor Erreichen des DOS-Prompts nichts mehr geht. Wohl dem, der eine Boot-Diskette hat oder weiß, daß (ab MS-DOS 6) mit der Taste F5 ein Umgehen der Startdateien möglich ist. Durch den nicht geladenen Tastaturtreiber arbeitet der PC dann jedoch mit amerikanischer Tastaturbelegung, und ohne Maustreiber muß der Editor mit Hilfe der Alt-Taste bedient werden, mit der sich die Menüs ausklappen lassen.
Wird stattdessen die Taste F8 vor Ausführung der Startdateien gedrückt, erscheint für jede Zeile der CONFIG.SYS oder AUTOEXEC.BAT eine Abfrage, ob die jeweilige Befehlszeile ausgeführt werden soll. Wer sich bei der Arbeit mit MemMaker endgültig in eine Sackgasse manövriert hat, der gibt das Kommando MEMMAKER /UNDO ein, mit dem die alten Systemdateien wiederhergestellt werden.

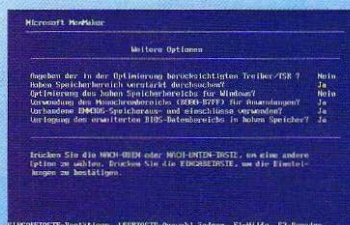
Sonstige Probleme

Die Möglichkeit, bei DOS 6.x ein Auswahlmenü mit mehreren Konfigurationen zu erstellen, führt in Verbindung mit MemMaker zu einem Problem, für das selbst Microsoft noch keine sinnvolle Lösung anzubieten weiß: Um ein System mit drei oder vier verschiedenen Konfigurationen zu optimieren, muß dies für jede dieser Konfigurationen einzeln geschehen, in dem jeweils separate Dateien von CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT erstellt werden. Manuell müssen nun die Startdateien umbenannt und das System für jede Konfiguration neu gestartet werden.

Christian Späthe ■

Die verschiedenen Speicherarten

Konventioneller Speicher: Der auch als Basisspeicher bezeichnete Bereich von 0 bis 640 KByte, der direkt von DOS-Applikationen genutzt werden kann.
Upper Memory: Der hohe Speicherbereich liegt zwischen 640 und 1024 KByte und umfaßt 384 KByte. Grafikkarten und das BIOS belegen einen Teil hiervon, der Rest wird von Treibern wie dem EMM386 verwaltet. In Form von UMBs (Upper Memory Blocks) können die jeweiligen Speicherblöcke angesprochen werden, um dort Gerätetreiber zu installieren, die sonst in den konventionellen Speicher geladen werden müßten.
High Memory: Weitere 64 KByte werden in der High Memory Area (HMA) zur Verfügung gestellt, die direkt nach den ersten 1024 KByte beginnt. Teile des MS-DOS können in diesen Bereich ausgelagert werden, was wiederum freien konventionellen Speicher schafft.
Extended Memory: Wenn es so etwas wie einen „normalen", also am Stück adressierbaren Speicherbereich beim PC gibt, dann könnte dies das Extended Memory sein, das sich ab der 1024 KByte-Grenze nach dem HMA-Bereich anschließt. Um diesen Bereich anzusprechen, ist wieder ein Treiber wie der EMM386 für das XMS-Protokoll (Extended Memory Specification) notwendig.
Expanded Memory: Mit Hilfe eines EMS-Treibers wie dem EMM386 wird über sogenannte Pages weiterer Speicher verfügbar, der jedoch immer seitenweise in einen explizit zugewiesenen Seitenrahmen im Bereich des Upper Memory bereitgestellt wird. Moderne DOS-Applikationen und die neueren Spiele verzichten glücklicherweise auf diese Art der Speicherverwaltung, die noch ein Relikt aus alten PC-Tagen ist.



Laut Microsoft sollten sich nur erfahrene Anwender bis zu diesem Bildschirm vorwagen. Ganz so kompliziert sind die angebotenen Optionen dann aber auch wieder nicht.

COMING UP!

System Shock



Das erste Actionspiel mit 3D-Grafik, das dem Vorbild von ID-Software eventuell das Wasser reichen könnte. System Shock besticht durch Features wie Kopfdrehungen in beliebige Richtungen (auch nach oben und unten), Sprünge sowie verschiedenste Körperbewegungen. Bis zur nächsten Ausgabe können wir Ihnen verraten, wer das Rennen macht.

Colonization



Schon der Spieletitel gewährt tiefen Einblick in die Konzeption des Spiels: Colonization ist Sid Meiers Ode an zigtausend Civilization-Liebhaber. In der aktuellen PC Games konnten Sie nachlesen, daß der erste Eindruck mehr als überzeugend war. Im nächsten Monat werden wir den Kultspiel-Anwärter auf Herz und Nieren testen.

The 11th Hour



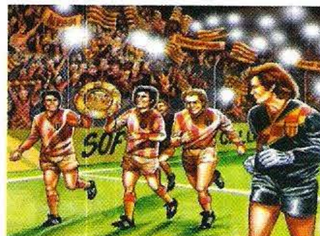
The 7th Guest war zu seiner Zeit einmalig - zum ersten Mal konnte man flüssige 3D-Grafik direkt von der CD gespielt bewundern, eingebettet in ein Spiel, das die Bezeichnung Spiel auch verdiente. Inzwischen ist die Konkurrenz auf dem CD-ROM-Markt um einiges härter geworden, was heißt, daß auch Trilobyte noch kräftig an Spielbarkeit und Technik feilen muß.

Hurra Deutschland



Ein Spiel aus deutschen Landen mit einem zutiefst deutschen Thema: die Politik. Bei Hurra Deutschland darf jeder ein bißchen mitreden und mitpolitisieren. Der schleimige Weg - pardon, steinige Weg - vom Verwaltungsbeamten zum Kanzler kann im Crashkurs miterlebt werden. Sie haben 14 Tage Zeit, einen Wahlkampf zu führen, der die Wähler über Ihre Unfähigkeit hinwegtäuscht...

Coverdisk Bundesliga Manager Hattrick



Die neue Runde in der Bundesliga können Sie daheim am PC einläuten. Software 2000 Bundesliga Manager Hattrick kommt nämlich als voll spielbare Version auf der nächsten PC Games Coverdisk. Bis auf Laden und Speichern läßt sich die Demo spielen wie das Original!

Die nächste PC Games erscheint am 5. Oktober im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32-34 • 90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Redaktionsleiter: Christoph Holowaty

Stellv. Redaktionsleiter: Christian Müller

Leitende Redakteure:
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt)
Thomas Borovskis, Oliver Menne

Bildredaktion: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Michael Erlwein, Alexander Geltenpath, Rainer Rosshirt

Redaktion Tips und Tricks:
Neil Harris, Quay Graphics Ltd., Dorset, U. K.

Layout:
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Gisela Tröger, Sylvia Stenglein, Mechthild Faatz, Patrick Hodge

Freie Mitarbeiter:
Markus Krichel, Petra Maueröder, Thomas Brenner Harald Wagner, Lars Geiger

Titelgestaltung: Hansgeorg Hafner

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpath

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47 • 47 058 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 - 9 68 32 - 19
Mobil 0171 - 6 21 31 46

Anzeigendisposition:
Tanja Kaiser
Isarstraße 32-34 • 90 451 Nürnberg
Telefon 09 11 - 96 83 2 - 32
Fax 09 11 - 6 42 63 34

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Druck: Cooper Cle g Ltd.; Tewkesbury England

Titel PC Games: © NovoLogic

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. PC-Kombi kostet im Jahresabonnement DM 204,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Ein Teil dieser Ausgabe enthält eine Beilage der LBS Münster. Wir bitten um Beachtung.

